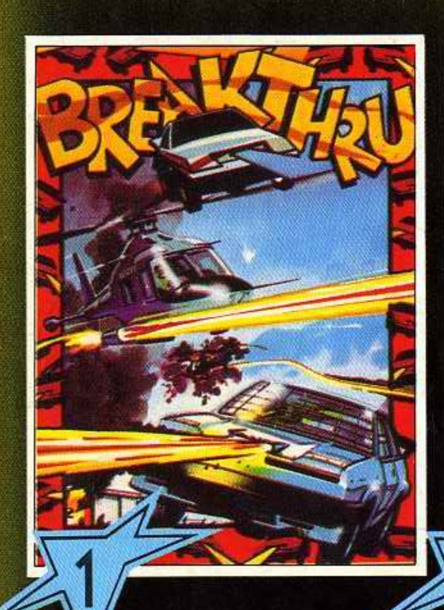
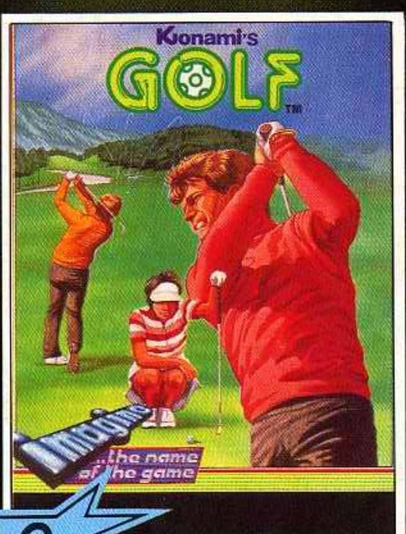

TILT
MICROLOISIRS
HITS
LES SIMULATIONS MOTO
HANOVRE
LE RETOUR DE COMMODORE
REDOUTABLES
LES SECRETS DU COMMERCE INTERSTELLAIRE
AMIGA 500
RAID OVER ATARI
MEGA CONCOURS TILT
DEUXIEME PARTIE
M 3085 - 42 - 20,00 F
3793085020007 00420
N°42 MENSUEL MAI 1987 20F - BELGIQUE : 140FB - SUISSE : 6FS - CANADA : 3,50$ CANADIENS - MAROC : 29,50DH - ESPAGNE 550PESETAS ISSN0753-6968

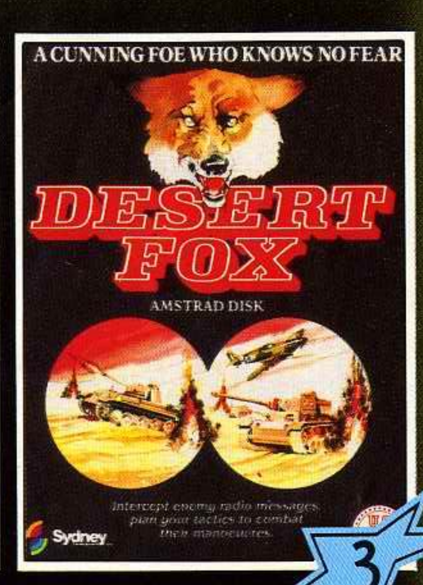
AMSTRAD GOLD HITS II



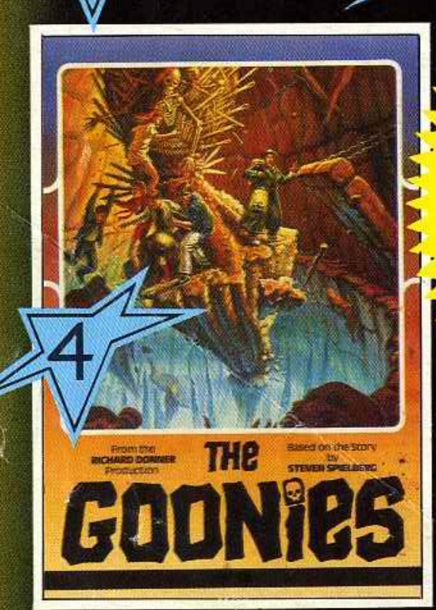
1



2



3

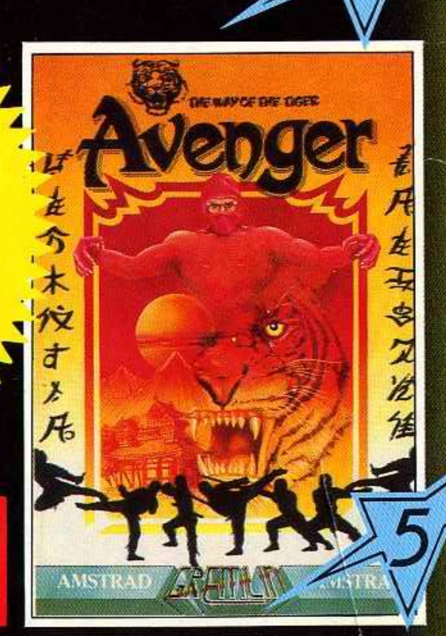


4

Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette





5

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

TILT PRESENTE
LE PREMIER SERVICE MINITEL
OU DES LE SOMMAIRE VOUS ALLEZ DIRECTEMENT
A CE QUI CONCERNE VOTRE ORDINATEUR

TAPEZ VITE 36.15 CODE D'ACCES TILT !

Et vous retrouverez pour chaque machine :

LE CATALOGUE DES SOFTS

1000 logiciels classés par nom, genre, support et prix notés et commentés par la rédaction de TILT.

MESSAGERIE FORUM B.A.L.

Pour dialoguer, échanger des idées avec des Tiltmen qui ont le même matériel que vous.

SOS AVENTURE

Le minitel vient à votre secours s'il vous manque une vie ou si vous êtes bloqué à la porte du manoir ! Appelez à l'aide en posant une question... et venez au secours des autres en répondant aux leurs.

PETITES ANNONCES

Pour vendre, acheter, échanger du matériel, des softs... La Bourse de la micro-informatique est ouverte... et quotidiennement mise à jour.

TILT par le 36.15 c'est aussi, des jeux, le Hit Parade des softs, et très prochainement : un grand jeu interactif, le téléchargement et plein d'autres services...

DU 1er AU 15 MAI CONCOURS « 10 QUESTIONS SUR VOTRE ORDINATEUR »

1er PRIX : 1 BON D'ACHAT DE 2000 FRANCS OFFERT PAR : VIDEO SHOP

Les, GEANTS du jeu informatisé

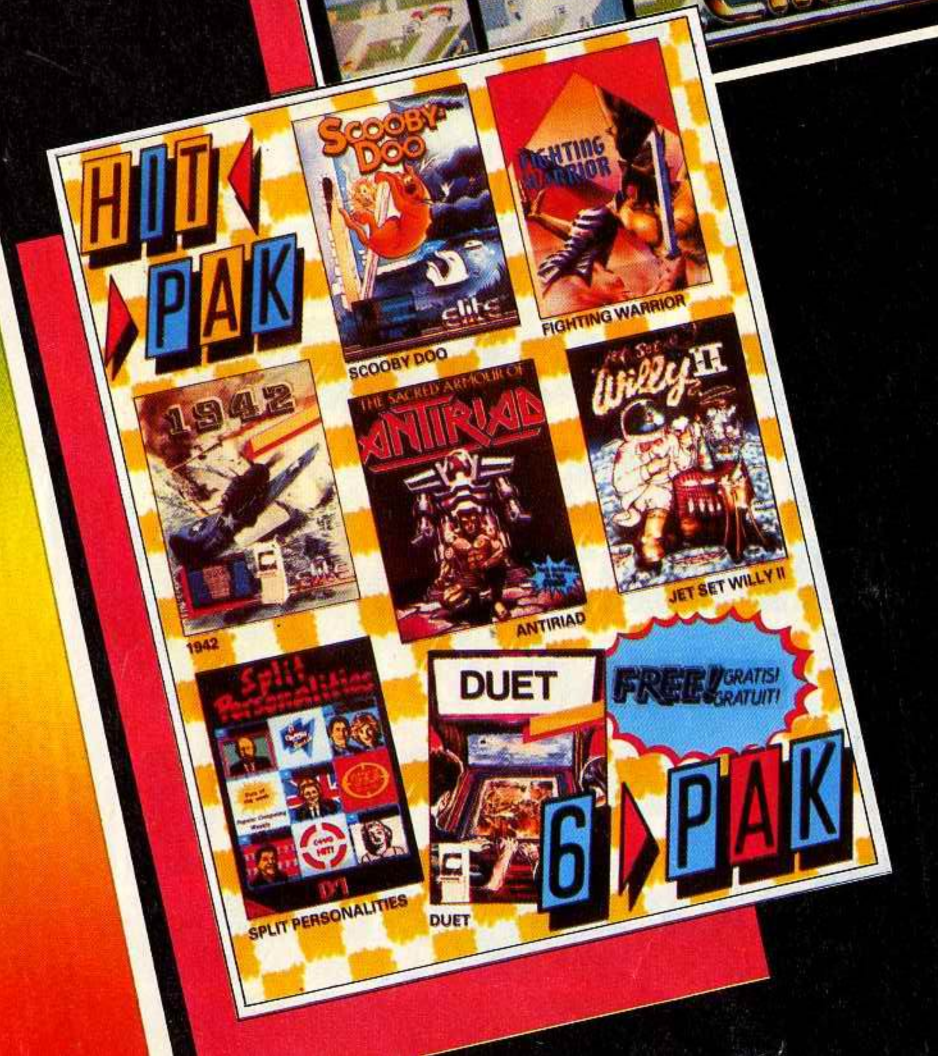


Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

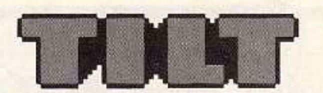
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

Commodore 64/128 – Cassett
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

L'ADAPTION OFFICIALLE DU DERNIER JEU DE CAFE "PAPERBOY".



6-PAK
6 hits formidables en une s
compilation 'Jeu à Bonus -
Duo'. Pas encore sorti, act
simultanee à deux joueur



N° 42 MAI 1987

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Eric Cabéria, Jean Chagny, Christophe Chantraine, Loïc Chauvin, Nicolas Costes, Christophe Couesnard, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Guillaume Murat, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Claire Vesine, Anne Postel
Exécution : Chantal Renault
Assistante : Brigitte Bessette

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :
Tilt : 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 110 000 ex.

OJD 1985

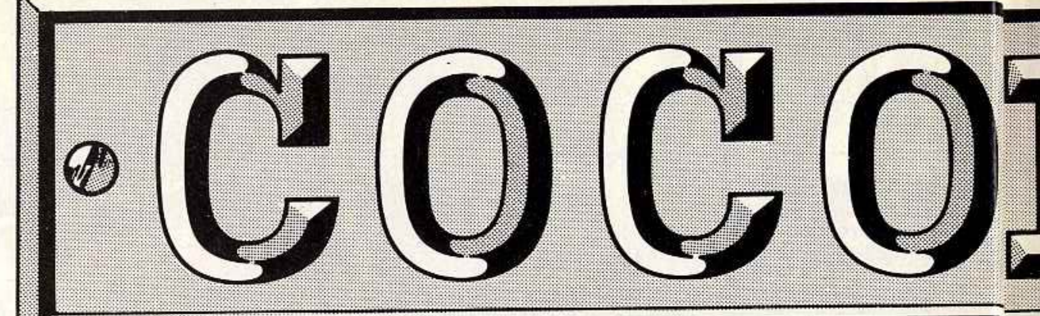
BVP Bureau de Vérification de la Publicité

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : I.M.M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

MULTIFACE 2	570 K
ACE OF ACES	89
ARKANOID	89
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	95
ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
BATTLEFIELD IN GERMANY	140
CRYSTAL CASTLE	89
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
CAULDRON 2	79
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
DAMBUSTERS	99
EAGLES NEST	110
ELEVATOR ACTION	89
ELITE FRANÇAIS	190
FUTURE KNIGHT	89
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS : EXT. GAUNTLE	69
GRAND PRIX 500 CC	135
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
HEAD OVER HEELS	89
HIT PACK	95
HIT PACK 6	95
HACKER 2	110
INDOOR SPORTS	99
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
KONAMI COIN OP HITS	90
LEGIONS OF DEATH	95
LE CASSE SU SIECLE	140
LES PASSAGERS DU VENT	290
LES LAUREATS	145
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARTIONOIDS	99
MERCENARY	99
MURDER OFF MIAMI	89
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
NEMESIS	85
PACK LORICIEL N.1	145
PACK LORICIEL N.2	145
PACK LORICEL N.3	145
RANARAMA	89
STAR RAIDERS 2	95
SCALEXTRIC	99
SABOTEUR 2	89
SENTINEL	95
STRYFE	130
SUPERCYCLE	95
SHOCKWAY RIDER	95
SYGMA 7	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	92
STRIKE FORCE HARRIER	88
TERROR OF THE DEEP	99
TENEBRES	99
THANATOS	89
TRIVIAL PURSUIT	175
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	95
TOMAHAWK	94
THEY SOLD A MILLION 3	99
VOLLEYBALL	160
WARLOCK	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
YIE AR KUNG FU 2	89
3D GRAND PRIX	88
NINJA	59

AMSTRAD CPC DISK

ACE OF ACES	145
ASPHALT	165
ARKANOID	145
ACROJET	145
AIR COMBAT EMULATOR	169
ANNALS OF ROME	180
AVENGER	132
ATTENTAT	140
BOMBJACK 2	139
BATTLEFIELD IN GERMANY	190
BOB WINNER	169
CRISTAL BLEU	195
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEEP STRIKE	169
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
EAGLES NEST	149
ELITE FRANÇAIS	270
FER ET FLAMME	245
FUTURE KNIGHT	145
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
DEEPERS DUNGEONS EXT.GAUNTLET	99
GRAND PRIX 500 CC	169
HEAD OVER HEELS	145
H.M.S. COBRA	299
HIT PACK	140
HIT PACK 6	140
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
JAIL BREAK	145
KORONIS RIFT	169
KONAMI COIN OP HITS	145
LEU VENT	260
LES PASSAGERS DU VENT 2	290
LES AVANTURES DE JACK BURTON	145
LE PACTE	210
MERCENARY COMPENDIUM	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NEMESIS	149
PACK LORICIEL N.1	179
PACK LORICIEL N.2	179
PACK LORICIEL N.3	179
RANARAMA	145
SCALEXTRIC	145
STAR RAIDERS 2	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SENTINEL	145
SUPERCYCLE	139
SHOCKWAY RIDER	149
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SIGMA 7	139
STRYFE	190
SHORT CIRCUIT	149
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SRAM 2	240
TERRORS OF THE DEEP	149
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	199
TEMPEST	169
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 3	145
VOLLEYBALL	190
WARLOCK	140
WINTER GAMES	145
XEVIOUS	139
YIE AR KUNG FU 2	149
3D GRAND PRIX	140

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	470 K
SCENARIOS POUR FLIGHT SIMULATOR 2	
DU N.1 AU N.6 L'UNITE	350 D
PHANTASIE 2	460 D
CHESSMASTER 2000	450 D
GULF STRIKE	390 D
WERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO	320 D
LEGIONNAIRE	460 D
ARKANOID	89 C
ARKANOID	135 D
AUSTERLITZ	150 C
AUSTERLITZ	190 D
ACE OF ACES	99 C
ACE OF ACES	149 D
ACROJET	95 C
ACROJET	149 D
AVENGER	160 D
BOMBJACK 2	89 C
BOMBJACK 2	149 D
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	99 C
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	149 D
BARD'S TALES	195 D
BALLBLAZER	95 C
CHOLO	130 C
CHOLO	170 D
COBRA	89 C
COBRA	145 D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	95 C
CAULDRON 2	85 C
DECEPTOR	95 C
DELTA	110 C
DELTA	160 D
DAME SCANNER	180 C
DESTROYER	145 D
DRAGON'S LAIR	99 C
DRAGON'S LAIR	149 D
DRAGON'S LAIR 2	99 C
DRAGON'S LAIR 2	149 D
ELEVATOR ACTION	89 C
ELITE	135 C
ELITE	195 D
FIRE TRACK	99 C
FIRE TRACK	149 D
FIELD OF FIRE	95 C
FIELD OF FIRE	145 D
FOOTBALLER OF THE YEAR	110 C
FOOTBALLER OF THE YEAR	169 D
FUTURE KNIGHT	89 C
FUTURE KNIGHT	160 D
FLIGHT SIMULATOR II N. FR.	570 D
GREAT ESCAPE	89 C
GREAT ESCAPE	129 D
GRAND PRIX 500 CC	140 C
GRAND PRIX 500 CC	190 D
GAME MARKER	140 C
GUNSHIP	140 C
GUNSHIP	190 D
GAUNTLET	89 C
GAUNTLET	145 D
DEEPER DUNGEONS EXT. GAUNTLET	69 C
DEEPER DUNGEONS	89 D
GALVAN	89 C
GHOST AND GOBLINS	95 C
GHOST AND GOBLINS	145 D
GREEN BERET	89 C
HEAD OVER HEELS	89 C
HEAD OVER HEELS	129 D
HIT PACK	95 C
HIT PACK	145 D
HIT PACK 6	95 C
HIT PACK 6	145 D
HOWARD THE DUCK	110 C
HOWARD THE DUCK	169 D
HACKER 2	99 C
HACKER 2	175 D
INFILTRATOR	99 C
INFILTRATOR	149 D
JAIL BREAK	95 C
JAIL BREAK	145 D
KET TRILOGY	89 C
KET TRILOGY	129 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 D
LIGHTFORCE	99 C
LIGHTFORCE	149 D
LABYRINTH	120 C
LABYRINTH	160 D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	120 C
LES AVENTURES DE JACK BURTON	160 D
LEADER BOARD	95 C
LEADER BOARD	145 D
MURDER OFF MIAMI	95 C
MURDER OFF MIAMI	145 D
MARBLE MADNESS	99 C
MERCENARY COMPENDIUM	149 C
MERCENARY COMPENDIUM	180 D
MEUTRE A GDE VITESSE	190 C
MEUTRE A GDE VITESSE	230 D
MUSIC SYSTEM	195 C/D
NEMESIS	95 C
NEMESIS	149 D
PORTAL	290 D
RANARAMA	99 C
RANARAMA	149 D
ROMULUS	110 C
SHOCKWAY RIDER	89 C
SHOCKWAY RIDER	139 D
STAR RAIDERS 2	99 C
STAR RAIDERS 2	149 D
SAILING	120 C
SAILING	160 D
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	99 C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145 D
SHORT CIRCUIT	89 C
SHORT CIRCUIT	145 D
SUPER HUEY 2	95 C
SUPER HUEY 2	145 D
STARGLIDER	160 C
STARGLIDER	190 D
SHANGAI	110 C
SHANGAI	180 D
SPACE HARRIER	99 C
SPACE HARRIER	149 D
SUPER CYCLE	99 C
SUPER CYCLE	149 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
THANATOS	89 C
THANATOS	129 D
TAG TEAM WRESTLING/KARATE CHAMP	95 C
TAG TEAM W./KARATE CH.	145 D
TERRORS OF THE DEEP	99 C
TERRORS OF THE DEEP	145 D
TWO ON TWO BASKETBALL	110 C
TWO ON TWO BASKETBALL	180 D
TRIVIAL PURSUIT FRANÇAIS	190 C
TRIVIAL PURSUIT FRANÇAIS	270 D
TOMAHAWK	99 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	95 C
TRAILBLAZER	145 D
THE PAWN	199 D
THEY SOLD A MILLION 3	110 C
THEY SOLD A MILLION 3	145 D
VIETNAM	99 C
VIETNAM	149 D
WORLD GAMESMOVIE MONSTER	120 C
WORLD GAMES	145 D
YIE AR KUNG FU 2	99 C
10TH FRAME	95 C
10TH FRAME	145 D
AVENGER	69 C
ALLEYKAT	69 C
BAZOOKA BILL	69 C
CAPTURED	69 C
DANTES INFERNO	69 C
INFOFROID	69 C
KETTLE	69 C
RETURN TO OZ	69 C
XENO	69 C
MARBLE MADNESS	139 D
JUPITER LANDER	59 K
RADAR RAT RACE	59 K
LAZARIAN	59 K
OMEGA RACE	59 K

ATARI 520/1040 STF

ARTICFOX	395
ART DIRECTOR	560
ARENA	325
BASIC G.F.A.	495
BLACK CAULDRON	390
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
BORROWED TIME	250
CHECKMATE	195
COMPILATEUR G.F.A.	450
CHAMPIONSHIP WRESTLING	245
CAD 3 D	450
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CHESS PSION	320
DAMES 3D	190
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
D.E.G.A.S.	375
EDEN BLUES	195
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EASY DRAW	950
FIRST SHAPES	450
FIRE BLASTER	250
FLIGHT SIMULATOR II Not Fr	430
GLF FOOTBALL	245
GATO	290
HARRIER STRIKE MISSION	590
HACKER 2	255
HACKER	250
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE MASTER	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
K. SEKA. ASSEMBLEUR	465
LES PASSAGERS DU VENT	260
LES PASSAGERS DU VENT 2	260
LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
LEADER BOARD	245
MGT	195
MACADAM BUMPER	290
MEAN 18	430
MERCENARY COMPENDIUM FR	245
MINDSHADOW	250
NINJA	140
PLUTOS	190
PHANTASIE	460
PHANTASIE 2	390
PAINTWORKS	320
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	400
PAWN	225
QUASAR	220
SHUTTLE 2	245
SOUNDWAVE 8	2990
S.D.I.	490
SKYFOX	345
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	245
SPACE PILOT	180
SUPER CYCLE	290
SUPER TENNIS	280
SHANGAI	245
STARFLEET 1	690
STRIP POKER	240
SUPER HUEY	240
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
TRAILBLAZER	245
TYPHOON	195
TEE UP	195
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
TERRESTRIAL ENCOUNTER	170
TIME BLAST	140
TASS TIMES	245
TEXTOMAT	450
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
WANDERER	220
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245
10th FRAME	245

MEGA CON

Comme vous le savez depuis le numéro 41 de TILT, ce jackpot n'est pas du tout aléatoire. Le but de ce concours est d'en découvrir le fonctionnement.

En avril, Tilt vous a donné le 1er tirage de ce jackpot et en voici le second. En juin dans le numéro 43 de Tilt vous découvrirez le troisième tirage, dernier élément pour répondre à la question qui vous permettra de gagner : Que trouverait-on sur la ligne centrale de ce jackpot TILT si on le manipulait une QUATRIEME fois ?

Misez sur votre perspicacité ou sur votre chance mais ATTENTION vous ne pouvez jouer qu'une seule fois. Si vous renvoyez ce bulletin réponse, vous ne pourrez plus jouer avec celui qui paraitra en juin.



Règlement du concours sur demande à : MEDIAPLAY TILT 1 CITE PARADIS 75010 PARIS

COURS T **ue par soi-même...**

BULLETIN REPONSE

à retourner à : MEDIAPLAY TILT 1 cité Paradis 75010 PARIS

NOM SEDDAH PRÉNOM Djamé

ADRESSE 62 rue PAUL BERT Villeneuve le Roi

CODE POSTAL 94290 VILLE Villeneuve le Roi

ORDINATEUR MSX VG8020

INSCRIVEZ LES 6 LETTRES CORRESPONDANT AUX 6 LOGOS QUI APPARAÎTRONT D'APRÈS VOUS EN LIGNE CENTRALE LORS DU 4ème TIRAGE DU JACK POT TILT

V	R	Z	Q	W	R

(TABLEAU DE CORRESPONDANCE)

LOGO Z	LOGO X	LOGO W	LOGO V	LOGO T	LOGO S	LOGO R	LOGO Q	LOGO P	LOGO N
TILT	HONDA	 AMSTRAD						 FUN	ACTIVISION


ATARI·ST
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
TAITO
COIN-OP
à la question qui vous permettra de gagner : Que trouverait-on sur
de ce jackpot TILT si on le manipulait une QUATRIEME
Misez sur votre perspicacité ou sur votre chance mais ATTENTION vous ne
seule fois. Si vous renvoyez ce bulletin réponse, vous ne pourrez plus jouer avec
1er PRIX
LEAD 125
HONDA LEAD
Licensed from © Taito Corp., 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.
imagine
...the name of the game
GOLDEN D
COIN-OP
Hot Shot
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

On n'est jamais si bien servi que par soi-même...

...créez votre propre micro-serveur sur Thomson.

FIL vous ouvre les portes de la télématique avec la Mallette Communication : 2 logiciels

Micro Serveur :

- **La messagerie :** Boîtes aux lettres et petites annonces pour 98 abonnés.
- **Le journal :** 85 écrans consécutifs à créer avec un "éditeur de structures arborescentes" puis à consulter.
- **Le téléchargement** ®** : De micro à micro pour échanger programmes, écrans, graphiques ou textes.

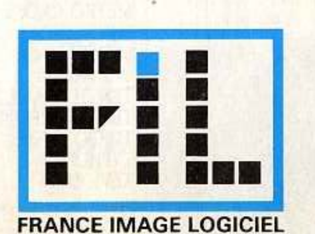
Praxitèle :

Un logiciel graphique couleur pour éditer de superbes écrans aux normes Télétel.

** Téléchargement est une marque déposée EMB.

La Mallette Communication
695 F*

sur Thomson TO8, TO9, TO9+.Disquettes.



* Prix public maximum conseillé

Pour obtenir des renseignements complémentaires sur la Mallette Communication, retournez ce bon à :
FIL - Tour Gallieni II - 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex.

Nom ______________________

Fonction ______________________

Adresse ______________________

____

Société ______________________

L.B.A.

Tilt 1MC



COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE GREMLIN — **175 F**
+ AVENGER
+ FUTURE KNIGHT
+ FUTURE KNIGHT
+ TRALLBLAZER

HIT PACK 2 + 1942 — **99/145 F**
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — **175 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET

HIT PACK NF + COMMANDO — **99/149 F**
+ BOMBJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

ALBUM MELBOURNE NF — **115/145 F**
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK
+ STARION

KONAMIS GREATEST HITS NF — **95/145 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF — **95/145 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF — **99 F**
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF — **99 F**
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER

SHOOT THEM UP NF — **99 F**
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ARCADE CLASICS NF — **95 F**
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG + MR DO

THEY SOLD A MILLION 2 NF — **95/125 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF — **95/125 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES! *

AU REVOIR MONTY NF	99/145 F
ARMY MOVES NF	89/145 F
BATAILLON Commander NF	95/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
Champion Ship wrestling NF	95/145 F
DECEPTOR NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95/145 F
ENDURO RACER NF	95/145 F
EXPRESS RAIDER NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	95/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
HEAD OVER HEALS NF	89/125 F
IKARI WARRIOR NF	89/129 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
KNUCKLE BUSTER NF	95/145 F
KONAMIS GOLF NF	89/129 F
MARIO BROTHERS NF	89/145 F
MASTER OF UNIVERSE NF	95/145 F
METRO CROSS NF	95/145 F
NEMESIS NF	89/145 F
SAIGON NF	145/ 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	95/145 F
SARACEN NF	95/145 F
SLAP FLIGHT NF	89/145 F
SUPER SOCCER NF	89/145 F
SWOLD SAMOURAI NF	95/145 F
TAI PAN NF	89/145 F
TAG Team WRESTLING NF	95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF	89/129 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145 F
ACROJET NF	95/145 F
ARCHONOID NF	89/135 F
AVENGER NF	95/145 F
BOMBJACK 2 NF	89/129 F
BREAKTHRU NF	95/145 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	89/129 F
COBRA NF	89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
DEEPER DUNGEON NF	95/145 F
DOUBLE TAKE NF	89/129 F
FIST 2 NF	95/129 F
FUTURE KNIGHT NF	95/145 F
GALVAN NF	89/129 F
GAUNTLET NF	95/145 F
GUNSHIP NF	145/195 F
JAILBREAK NF	95/145 F
KRAKOUT NF	95/145 F
LEGEND OF KAGE NF	89/125 F
LEVIATHAN NF	95/145 F
YE AR KUNG FU II NF	89/129 F
HIGHLANDER NF	89/129 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
MOVIE MONSTER NF	95/145 F
MUTANT NF	89/129 F
PAPER BOY NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
RAMBO NF	85/139 F
SANXION NF	95/145 F

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24h/24h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615

HIT PARADE

SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145 F
SPACE HARRIER NF	89/129 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SHORT CIRCUIT NF	89/129 F
STRIKE force harrier NF	95/145 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPERCYCLE NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
Superstar PING PONG NF	95/145 F
TARZAN NF	89/129 F
TENTH FRAME NF	95/145 F
TERRA CRESTA NF	89/129 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE SENTINEL NF	95 F
TOP GUN NF	89/129 F
TRAILBLAZER NF	95/145 F
V!!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F
WORLD GAMES NF	95/145 F
XEVIOUS NF	95/145 F

"SOLDES" C/D DEMENT! 35 F/49 F

- ASYLUM NF
- BEACH HEAD 2 NF
- BOUNTY BOB str, back NF
- BRUCE LEE NF
- BUD BLITZ NF
- DRAGON SKULL NF
- KUNG FU MASTER NC
- IMHOTEP
- POLE POSITION NF
- SUPERMAN NF
- TIGERS IN THE SNOW
- TIME TUNNEL NF

AMERICA CUP NF	95/145 F
ANTIRIAD NF	89/129 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
DESTROYERS NF	ND/145 F
DESERT FOX NF	89/139 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
GHOST N GOBBELIN NF	95/145 F
GREAT ROAD RACE NF	95 F
GREEN BERET NF	89/129 F
HYPERSPORT NF	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85/139 F
INTL KARATE NF	69 F
KENNEDY Approach NF	89/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
MIAMI VICE NF	89/129 F
NEXUS NF	95/145 F
PING PONG NF	89/125 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
THAI BOXING NF	89/129 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY of exp fist NF	85 F
UCHI MATA JUDO NF	95/129 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZORRO NF	89/139 F

ATARI ST NOUVEAUTES

EDEN BLUES NF	195 F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445 F
KARATE MASTER NF	145 F
LIBERATOR NF	129 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
METRO CROSS NF	225 F
SHUTTLE 2 NF	245 F
SPIDERMAN NF	195 F
TAI PAN NF	195 F
TENTH FRAME NF	225 F
TRAILBLAZER NF	185 F
TURBO GT NF	195 F
TYPHOON NF	185 F
XEVIOUS NF	225 F

ALTERNATE REALITY NF	245 F
BLACK CAULDRON NF	295 F
CHAMPION SHIP Wrestling NF	245 F
HACKER 2 NF	295 F
JEWELS OF DARKNESS NF	195 F
KARATE KID 2 NF	245 F
KING QUEST 2 NF	245 F
LEADERBOARD NF	245 F
Les PASSAGERS du VENT NF	275 F
MGT NF	195 F
PARCOURS Leaderboard NF	145 F
LITTLE COMPUTER people NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	275 F
MAJOR MOTION NF	145 F
MERCENARY Compendium NF	245 F
MUSIC STUDIO NF	295 F
PINBALL FACTORY NF	175 F
QBALL NF	195 F
SHANGAI NF	229 F
SILENT SERVICE NF	245 F
SPACE PILOT NF	149 F
STARGLIDER NF	245 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER CYCLE NF	225 F
SUPER HUEY NF	195 F
SUPER TENNIS NF	225 F
TASS TIMES in Tonetown NF	245 F
TEE UP GOLF NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THAI BOXING NF	195 F
TIME BANDIT NF	195 F
WINTER GAMES NF	225 F
WORLD GAMES NF	225 F

ATARI ST SUPER PROMOTION

ELECTRONIC POOL NF	125 F
FLIPSIDE NF	125 F
MIGHTY MAIL NF	125 F
MOONMIST NF	125 F
MUDPIES NF	125 F

MSX

ALIEN 8 NF	89 F
ARMY MOVES NF	95 F
AU REVOIR MONTY NF	89 F
BATMAN NF	89 F
BEACH HEAD NF	95 F
CYBERUN NF	95 F
DAMBUSTERS NF	95 F
DECATHLON NF	89 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESOLATOR NF	75 F
DONKEY KONG NF	89 F
FUTUR KNIGHT NF	89 F
GAUNTLET NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	95 F
MARCHANOIDS NF	95 F
PENTAGRAM NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	95 F
SPACE SHUTTLE NF	95 F
SPY VS SPY 2 NF	95 F
SUPER CYCLE NF	95 F
TAI PAN NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TRAILBLAZER NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F

ALBUM ULTIMATE NF — **119 F**
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

MSX CLASSICS NF — **119 F**
+ GROGS REVENCE
+ BOUNDER
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTRIAD + COMMANDO 86 + JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR — **98 F**

ENSEMBLE LES LAUREATS NF + SILENT SERVICE + CAULDRON 2 + GREEN BERET — **175 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU — **95 F**

THEY SOLD A MILLION 3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT — **95 F**

ARCADE ACTION NF + SPY HUNTER + ZAXXON + BUCK ROGERS + TAPPER — **95 F**

THEY SOLD A MILLION 2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (foot) — **95 F**

THEY SOLD A MILLION 1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY — **95 F**

NOUVEAUTES

ACROJET NF	95 F
ARCANOID NF	89 F
ARMY MOVES NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERUN NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
DOUBLE TAKE NF	79 F
ENDURO RACER NF	95 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GUNSLINGER NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
HIT PACK 2 NF	115 F
IKARI WARRIOR NF	89 F
JAILBREAK NF	89 F
KAYLETH NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
LEADER BOARD NF	95 F
MARCHANOIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
METRO CROSS NF	89 F
MUTANTS NF	89 F
PARALLAX NF	79 F
REBEL PLANETE NF	89 F
SARACEN NF	89 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERCYCLE NF	89 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F
WORLD GAMES NF	85 F

HIT PARADE

ANTIRIAD NF	75 F
AVENGER NF	95 F
BATMAN NF	75 F
BOMBJACK NF	85 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	89 F
COBRA NF	79 F
1942 NF	79 F
GAUNTLET NF	95 F
GHOST N GOBELIN NF	79 F
INFILTRATOR NF	95 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	89 F
MASTERS OF UNIVERS NF	89 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PING PONG KONAMI NF	89 F
POLE POSITION NF	85 F
REVOLUTION NF	85 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SKYFOX NF	79 F
TERRA CRESTA NF	79 F
THAI BOXING NF	89 F
THE GOONIES NF	89 F
THE DAMBUSTER NF	89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF	89 F
TOP GUN NF	79 F
TRAILBLAZER NF	79 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU NF	79 F
ZORRO NF	85 F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF + ELECTRAGLIDE + ALLEY HAT + CHESS 3D + BLUE MAX — **95/145 F**

SMASH HIT VOL 6 NF + ELECTRAGLIDE + FORT APOCALYPSE + TIME FLIP + DRELBS — **95/145 F**

ARCADE CLASSICS NF + POLE POSITION + PAC MAN + DIG DUG + MR DO — **95 F**

SMASH HIT VOL 5 NF + ELECTRA GLIDE + MEDIATOR + CHOP SUEY + QUASIMODO — **95/145 F**

SHOOT THEM UP NF + SUPER ZAXXON + DROP ZONE + BLUE MAX 2001 + FORT APOCALYPSE — **109 F**

ATARI ACES NF + ZORRO + UP N DOWN + SPY HUNTER + TAPPER — **109 F**

PLATFORM PERFECTION NF + ZORRO + BRUCE LEE + BOUNTY BOB + GHOSTCHASER — **109 F**

Americana

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCOOTER NF	35 F

ATARI 600/800/XL/130 NOUVEAUTES! C/D

ARKONOID NF	99 F
Bataillon Commander NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GAUNTLET NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	145 F
FIGHT NIGHT NF	95/145 F
FIGHTER PILOT NF	95/125 F
GEMSTONE Warrior NF	ND/145 F
GREEN BERET NF	95 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
LEADERBOARD NF	95/145 F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145 F
QUESTRON	ND/145 F
SARACEN NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4 NF	95 F
SOLOFLHIGHT2 NF	95/145 F
SPINDIZZY NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TOAMHAWK NF	90/130 F
TRAILBLAZER	95/145
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM	ND/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE realty NF	ND/145 F
BALL BLAZER NF	95/145 F
ELECTROGLIDE NF	95/135 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HARDBALL NF	95/145 F
HUMAN TORCH NF	ND/145 F
KENNEDY Approach NF	145/145 F
KNIGHT of the desert NF	145 F
MERCENARY 2ND city NF	85/125 F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145 F
REBEL PLANETE NF	ND/145 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SPY VS SPY II NF	95/145 F
ASYLUM NF	95/145 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
GHOSTBUSTER NF	149 F
HACKER NF	95/145 F
MERCENARY NF	95/135 F
STRIP POKER NF	95 F
WARRIORS OR RAS	95/145 F

THOMSON *

ALBUM THOMSON NF + GREEN BERET + MONOPOLY + SUPER TENNIS + RUNWAY — **245 F**

LORICIELS HIT 1 + PULSAR 2 + YETI + ELIMINATOR — **155 F**

THOMSON HITS + KRAK OUT + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD — **149 F**

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	145 F
DEMONIA	165 F
DIEUX DE LA GLISSE TO70	145 F
ENTROPIE MO5	145 F
FELONIES (MO)	135 F
F 15 STRIKE EAGLE NF	145 F
HERITAGE II	145 F
HMS COBRA MO5 MO6	285 F
KUNG FOU	115 F
LE DIEU DE LA GLISSE MO6	165 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MISSION EN RAFALE	145 F
Q RISP (MO)	145 F
SILENT SERVICE MO6 TO8	145 F
STONE ZONE	115 F
X RAY	139 F

HIT PARADE

BEACH HEAD	145 F
BOXING	145 F
DIEUX DU STADE	159 F
GREEN BERET	149 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HACKER	145 F
MONOPOLY	175 F
SAPIENS	165 F
SCRABBLE	175 F
SILENT SERVICE MO6 TO8	145 F
SORCERY	129 F
THE WAY OF THE TIGER	149 F
TNT	129 F
VAMPIRE	169 F
VOL SOLO (solo flight)	185 F

AIGLE D'OR	139 F
AFFAIRE SYDNEY	165 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
BACTRON	145 F
DIEUX DU STADE 2	179 F
DOSSIER BOERHAAVE	149 F
KARATE	175 F
LA GESTE D'Artillac	245 F
LA MINE AUX DIAMANTS	149 F
LAS VEGAS	195 F
Les cavernes de THENEBE	115 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MANDRAGORE	195 F
MEURTRE SUR Atlantique	195 F
MEURTRE A GRANDE VTS	149 F
MGT	129 F
NUMERO 10 (Platini)	129 F
OMEGA Planète invisible	195 F
REFLEX	139 F
SAPHIR	149 F
SORTILEGE	169 F
SPINDIZZY	145 F
SUPER TENNIS	175 F

NOUVEAU THOMSON DISK

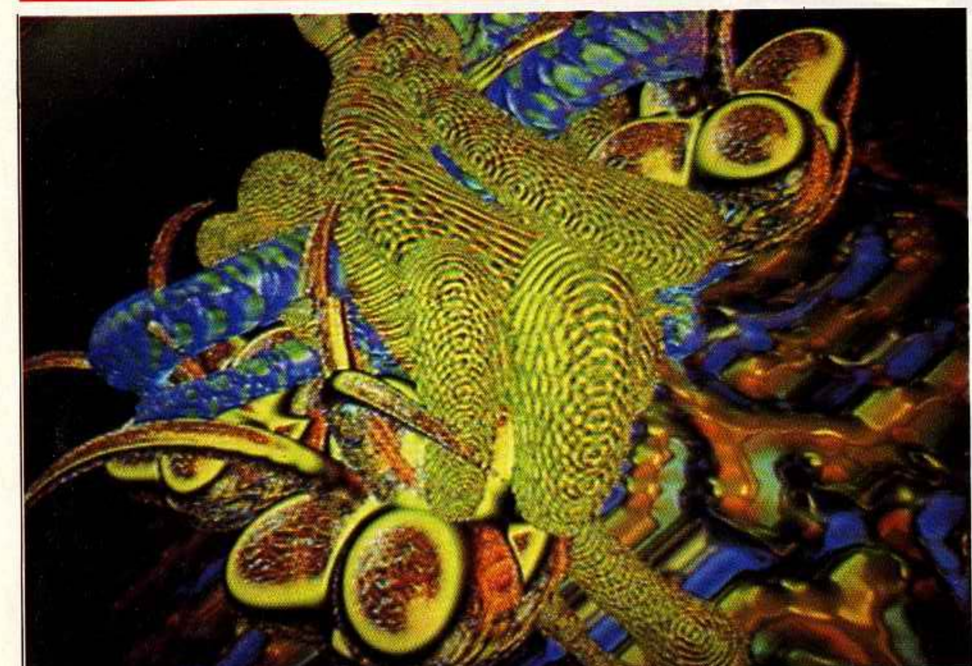
ALBUM THOMSON NF + GREEN BERET + MONOPOLY + SUPER TENNIS + RUNWAY — **295 F**

THOMSON HITS 2 KRAK OUT + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD — **195 F**

LORICIELS HIT 1 + PULSAR 2 + YETI + ELIMINATOR — **185 F**

5EM AXE	225 F
ARKANOID	195 F
AFFAIRE SYDNEY	245 F
AFFAIRE VERA CRUZ	245 F
AIGLE D'OR	225 F
BACTRON	195 F
DEMONIA	195 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
GRAND PRIX 500	225 F
GREEN BERET	195 F
KUNG FU	145 F
LA MINE AUX DIAMANTS	245 F
Les cavernes de THENEBE	145 F
LES DIEUX DE LA GLISSE	195 F
LES DIEUX DU STADE 2	195 F
LES PASSAGERS du vent	285 F
MGT	195 F
MONOPOLY	225 F
SAPHIR	245 F
SAPIENS	195 F
SORCERY	195 F
SORTILEGES	245 F
SPINDIZZY	195 F
STONE ZONE	145 F
TEMPLE DE QUAUTLI	195 F
THE WAY OF THE TIGER	195 F
TNT	195 F
VAMPIRE	245 F
YE AR KUNG FU 2	195 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.







Myoichiro Kawaguchi. Document Parigraph

Flash sur le grand prix de la création : un tournoiement de couleurs psychédéliques. TDI présente les images classiques de « Terminus ». Plus créatif, BFCA joue le style cartoon swingant.

Parigraph : quand l'image explose

Banalisée par la télévision, l'image de synthèse quitte les laboratoires pour devenir un produit commercial. Mais la magie opère toujours. Parigraph célébrait l'explosion des nouvelles images.

Au sortir de Parigraph, la grande foire des nouvelles images, le badaud ressent une impression de déjà vu. Année après année, les images de synthèse se suivent et se ressemblent : même ambiance glaciale, même jeu de vitesse et de poudre aux yeux, même séduction facile héritée de la publicité, mais aussi mêmes éblouissements. Les places sont chères au film-show qui ne désemplit pas, les spectateurs restent les yeux rivés sur les écrans qui déversent en non-stop le meilleur comme le pire. Car, si la créativité est submergée par le flot de logos et de produits industriels sans saveur, elle n'en est que plus éclatante. Ainsi cette méduse psychédélique, explosion de couleurs fluides qui se décomposent et s'entremêlent dans l'espace (Grand prix de la création Parigraph 87, Echology Ocean du Japonais Kawagushi). Ou encore le Grand Prix de l'animation accordé à Schlumberger Palo Alto aux Etats-Unis pour Knot Reel. Une étude académique sur le bois et ses déformations. Peu à peu les nouvelles images s'affranchissent de leurs origines, simulation de vol, urbanisme, pour faire place à de nouveaux courants. BSCA parie sur l'humour et fait swinguer des héros de cartoon au rythme de Mission impossible. En revanche, du giron de la Sogitec et de Thomson Digital Image sortent les mêmes images guindées et aseptisées comme la ville idéale de Le Corbusier ou les scènes synthétiques du film Terminus.

La nouveauté était beaucoup plus sensible dans les matériels et les programmes. Il y a encore un an, Thomson ou la Sogitec n'auraient pu imaginer de vendre leurs programmes, trop chers pour exister dans le commerce. Depuis Thomson et l'INA ont fusionné pour devenir les leaders du marché européen, maintenant au niveau des plus grosses sociétés américaines ou japonaises, et mettre en vente leur logiciel.

La baisse des prix est aussi sensible sur les micros. Il est désormais possible d'acquérir un système performant pour 300 à 400 000 francs. Plus spectaculaire encore, cette carte importée par Logitech qui, pour deux cent mille francs, donne au micro-ordinateur *AT 386* une puissance supérieure à un *Vax* (le Vax appartient à la famille des mini ordinateurs. Ces ordinateurs professionnels supportant plusieurs utilisateurs sont plus puissants, plus rapides et surtout beaucoup plus chers que les micros).

Contrairement à Imagina, le forum des nouvelles images de Monte-Carlo essentiellement tourné vers la création, Parigraph reste une exposition commerciale où synthèses animées en trois D côtoient les domaines moins novateurs des trucages vidéos et des palettes graphiques. On attend toujours l'avènement des acteurs artificiels. La synthèse de Bogart enlaçant fougueusement Laureen Bacall dans un remake du « Grand Sommeil » restera encore longtemps une utopie séduisante. N. M.

Photothèque infographique

L'infographie constitue une espèce trop nouvelle pour rentrer dans les casiers des agences de photos. Fondée en 1980, l'agence Scoop a mis sur pied, fin 1985, une photothèque ouverte aux créateurs individuels et aux sociétés. Scoop diffuse les images, organise des expositions et les vend. Dans le cadre du Salon Parigraph, Scoop présentait des séries d'images sur le thème « la comète et Paris », et « la tour Eiffel ailleurs ». Sur palette graphique, les résultats, plus personnels, s'éloignent par la froide finition des images de synthèse sur gros systèmes. Scoop ne deviendra pas une grande entreprise commerciale. Mais elle démontre la variété et le charme de l'infographie, pour ouvrir plus largement à ce moyen d'expression les feuilles des livres, journaux, écrans des télévisions et cinémas... D.S.

Scoop, 35, rue du Poteau
75018 Paris. Tél. : 46.06.56.00.



Scoop archive les créations infographiques

L'image absolue

Images Pressées, un nom qui cache son contraire. Ici l'image est soignée, polie, lissée au pixel près. Pas question de voir le mouvement sauter un quart de seconde ou les couleurs s'enchaîner grossièrement. C'est la perfection ou rien. Le Juke Box réalisé pour Nuggets, prévu pour feu les cinquième et sixième chaînes ou encore le film commandé par la Compagnie



Le juke boxe d'images pressées, la perfection du rendu.

Générale de chauffe reflètent ce parti-pris.
A l'écran des images de synthèse en trois dimensions classiques, glaciales et sans failles Images Pressées se veut directement dans la mouvance des plus grands tels la Sogitec, Captain Vidéo ou Thomson Digital Images. Pourtant la comparaison s'arrête là. Fondée il y a deux ans par Nic Newton-Dunn et Jean-Christophe Bernard, un architecte renégat, la société illustre ce qu'il est possible de faire à deux, face à des *IBM AT*. Un équipement dérisoire comparé aux millions investis par les mammouths de la profession.
Ils œuvrents sur le système « Picture Maker » de Cubicomp composé d'un programme et d'un buffer d'image (mémoire tampon), une tablette graphique et quatre *IBM AT* disposés en réseaux. De loin le système le plus performant sur micro qui offre une bonne qualité d'image avec effets de matières, transparence, mapping (plaquage d'une image sur un volume) et ombres portées.
Chaque image est construite en vingt minutres, il faut vingt-cinq images par seconde pour obtenir une animation déliée, on comprend les tarifs couramment pratiqués de vingt mille francs la seconde. « *Le gros problème est le temps de calcul. Il y a trois ans j'ai réalisé le design du Flipper de l'INA, le film du Conseil national de la prévention de la délinquance. Pour rentabiliser la production, ils ont acheté du temps de calcul à l'extérieur et le projet a dérapé de six mois.* »
L'autre pierre d'achoppement en synthèse reste l'animation. La recherche de plus en plus ésotérique se penche sur les effets de flou, la déformation optique ou les fractrales alors que l'animation n'est pas du tout dominée. D'où une utilisation abusive de la vitesse et des mouvements de caméras et une uniformisation de la production.
Une fois de plus la technique prend le pas sur la création, le spectaculaire sur l'originalité, Jean-Christophe Bernard refuse cette analyse.
« *On parle d'une lassitude face aux images de synthèse. C'est vrai que l'effet est désamorcé, la synthèse s'est banalisée et c'est bien. Un nouveau vocabulaire est né et il y a maintenant des choses telles que les logos que l'on ne pourrait faire autrement. On a peut-être vu cent fois les mêmes choses, contre-plongées vertigineuses, tournoiements de caméra. Mais à chaque fois que je revois ces images je suis fasciné.* » (Images Pressées, 6, boulevard de Courbevoie, île de la Jatte, 92200 Neuilly-sur-Seine.) N. M.

Tilt flop : Five a side soccer

Quelle merveilleuse illustration du football en chambre avec chaussons aux pieds et poil dans la main. Même les joueurs à l'écran semblent ne pas croire à la réalité du jeu. Quant à nous, passé le choc des pixels et le poids de l'animation, on reste sans voix. Deux carrés superposés poursuivent cahotiquement un autre carré sous le regard rigolard d'une brochette de ronds. Vous l'avez compris il s'agit du footballer, du ballon et du public.



***Explication prise, la rédaction penche pour le canular d'avril qui ne fera peut-être pas rire tout le monde et certainement pas ceux qui ont dépensé cent francs. Passe encore la stylisation absolue des personnages, mais l'animation est trop ! Trop lente, trop surréaliste, elle donne l'impression d'une équipe d'handicapés qui court à cloche pied après un ballon.
Le clou du logiciel reste sans conteste le panneau d'affichage qui donne une vue d'avion de la partie. Au premier coup d'œil on pense à un bug dans le programme qui a oublié de discipliner ces pixels flottants. Pas du tout. Chaque carré représente la position relative des joueurs. C'est consternant et décevant. Mastertronic nous avait habitué à mieux et l'on attendait beaucoup de cette nouvelle série dédiée aux compatibles PC. Espérons que les prochains nous réconcilierons avec une marque championne toutes catégories du rapport qualité-prix. (Disq. Mastertronics pour IBM PC et compatibles). N.M.***

Droit de réponse

**OK, nous n'allons pas défendre l'impossible. Autant de finesse pour faire de *Five a Side Soccer* le bide du mois mérite bien un clin d'œil. Nous acceptons la critique avec des nuances. Ce jeu n'est sûrement pas un tube mais quand un éditeur fait le pari d'avoir une gamme complète et variée à un prix inférieur à cent francs sur *IBM* on ne peut pas toujours avoir du génie. Pas de panique la gamme Mastertronics sur *IBM* démarre et nous vous promettons beaucoup plus de qualité très rapidement. Le foot, généralement c'est speed. Disons que *Five a Side Soccer* aura le mérite de ne pas provoquer d'alternance cardiaque mais peut-être sûrement de rappeler l'énergie perdue de certain club français.
Babeth Suché, Mastertronics France.**



Le créateur du mois Patrick Leclercq

Appeler un auteur pour lui annoncer qu'il sera créateur du mois et s'entendre dire qu'il trouve son propre jeu mauvais ne manque pas de sel. Mais *Ténèbres* ne divise pas seulement Patrick Leclercq.
Il a reçu un accueil mitigé à la rédaction. Olivier Hautefeuille accorde tout juste la moyenne à une aventure jugée trop linéaire alors que j'ai apprécié ce jeu original. Premier titre de la collection « les logiciels dont vous êtes le héros » éditée par Rainbow Production, *Ténèbres* est pimenté de références aux multiples légendes de notre enfance où femmes loup-garous, et voleurs de grands chemins côtoyaient ours et crocodiles sanguinaires.
Le monde fantastique dans lequel vit Patrick Leclercq depuis vingt-quatre ans.

— *Alors votre jeu est mauvais ?*
— Oui. Il est manichéen et répétitif. C'est le premier truc que j'ai écris, maintenant il y a des épisodes que je trouve nuls. C'est normal de vouloir faire des progrès. Je suis très content du suivant. *Nécromancien* est plus riche, plus vaste.
— *Où puisez-vous votre inspiration ?*
— Je suis un fanatique de science fiction et de fantastique avec des auteurs tels que Tolkien, Jack Vance ou Clifford D. Simack. Mais ma première référence est le « Necromicon » de Lovecraft, le recueil de formules qui rendent folle toute personne qui le lit. Mon grand dada est la sociologie.
— *Faire un jeu sans graphisme n'est-ce pas un peu risqué ?*
— C'est une question de place mémoire surtout pour l'*Amstrad*, il faut éviter de faire des aventures sur quatre ou cinq disquettes.
Je préfère les jeux uniquement en texte, en quelques lignes on en dit plus qu'avec une image. Mon grand rêve c'est les films interactifs, mais ce ne sera possible que quand tout le monde aura chez lui un vidéodisque branché sur un ordinateur.
— *Que pensez-vous des autres jeux ?*
— Je ne joue pas du tout. Les aventures conventionnelles se limitent à la recherche d'un objet et les jeux d'arcade sont à soixante-dix pour cent guerriers. En revanche, je joue de temps en temps à « Donjeons et Dragons ».
J'aime surtout faire les scénarios, mener le jeu. ▶
— *Quel est le langage utilisé dans Ténèbres ?*

— Il a té écrit en C, avec le langage d'Hisoft. En réalité j'ai écrit un langage de programmation spécial pour mon application. Il compile à partir d'un Turbo Pascal et génère un programme exécutable en C. C'est facilement portable, il faut trois jours pour passer d'une version à l'autre. Par exemple pour la version *IBM PC*, il suffit de modifier le système qui génère le C. J'ai aussi créé un utilitaire qui permet le transfert d'images de l'*Amstrad CPC* à l'*IBM* et inversement.

— Quel est votre formation ?

— J'ai arrêté mon BTS d'ingénieur-assistant en mécanique et électronique après un bac d'électronique. On a fait de l'Assembleur à l'école mais j'ai surtout commencé la programmation sur un *Canon X07* puis sur un *New Brain*, une bizarrerie anglaise qui a tenu deux mois avant de couler. Pour le moment j'ai arrêté mes études techniques pour programmer.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Binaire ou primaire ? Edgar Pixel enquête

Edgar Pixel persévère et s'intéresse au codage des données dans l'ordinateur : que des 1 et des 0. Ils ne sauraient pas compter jusqu'à 3 ?

Binaire, binaire n'est-ce pas un peu primaire ?

1. Pourquoi tous les ordinateurs utilisent-ils le binaire ?

Car c'est l'alphabet le plus simple qui suffise à tous les calculs : il est codable par l'absence ou la présence d'un phénomène physique ; zone aimantée ou non, en creux ou non : ainsi on peut imaginer un grand nombre de principes physiques comme support d'ordinateurs.

2. Pourrait-on utiliser des systèmes à plus de deux états ?

Aucun obstacle théorique n'empêche la fabrication de machines construites autour de systèmes à trois, quatre, dix ou cent états. Beaucoup de phénomènes physiques ont deux états, peu en ont dix qui soient facilement reconnaissables, reproductibles, stables.

3. Les ordinateurs savent apparemment calculer en décimal ?

Non, toutes les opérations s'effectuent en binaire. De plus, chacun des systèmes de codage de binaire en décimal et réciproquement présente des inconvénients entre lesquels il faut choisir.

4. Alors quel est le sens des notations en hexadécimal omniprésentes en langage-machine ?

Celui de faciliter la lecture des humains.
En effet, les « mots » de la machine sont formés de huit ou seize bits, l'hexadécimal (une numérotation en base 16) utilise seize chiffres, représentés par les signes (0,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F).
A chaque groupe de quatre chiffres binaires, ou demi-octet (qui équivaut à un nombre décimal compris entre 0 et 15), correspond donc un chiffre hexadécimal.
A un octet binaire correspond un nombre hexadécimal de deux chiffres : 0010 1101 donne 2D car 0010 donne 2 et 1101 donne D. L'équivalence est directe, sans calculs.
Et s'il n'est pas très affriolant de manier des EF B2 C1, votre mémoire souffrira moins qu'avec 11101111 10110010 11000001 !

5. Peut-on mesurer directement les variations de tension dans un circuit ?

Oui, on peut les mesurer. Mais, dans le cas de deux niveaux de tension, le niveau élevé ne correspond pas toujours à 1 et le niveau faible pas toujours à 0. Le codage est plus complexe, et peut prendre en compte le changement d'état (passage d'un niveau à un autre), autant que la valeur de l'état (haute ou basse). Car la machine a besoin de repères fréquents.
Une longue suite de 0 ou de 1 la désorienterait. De plus, les signaux correspondant aux impulsions de l'horloge se surajoutent aux signaux qui transmettent l'information principale. Une désynchronisation amènerait des erreurs. Plusieurs méthodes rendent compte de ces contraintes, donc autant de signaux physiquement différents pour coder la même information.

6. Et si l'on fait exception des distorsions introduites par les contraintes du matériel, le binaire devient immédiatement interprétable ?

Non car les machines ne travaillent pas forcément en binaire naturel : il faut savoir quel type de codage binaire est utilisé. Le binaire naturel code 0 par 0000, 1 par 0001, 2 par 00010, 3 par 0011, 4 par 0100, etc. En revanche, en binaire signé, le premier bit d'un octet donne le signe : un octet commençant par 0 est un nombre positif, et par 1 est un chiffre négatif. Ainsi le codage appelé « complément à deux » utilisé au cours des opérations arithmétiques facilite le calcul des soustractions.

7. La fréquence des grandeurs qui sont des puissances de 2 (4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024) dans les chiffres concernant les ordinateurs est-elle directement liée à la notation binaire ?

Oui, car un nombre de deux bits en binaire peut prendre quatre valeurs, celui de trois bits huit valeurs, de sept bits cent vingt-huit et de huit bits (un octet) deux cent cinquante-six, donc l'accroissement d'un chiffre de la longueur d'un nombre binaire double le nombre d'éléments qu'il peut dénombrer. La taille des mémoires correspond à un nombre d'adresses exprimables par un chiffre d'une longueur donnée.
De même le nombre de couleurs simultanément présentées sur un écran et le nombre de teintes de la palette virtuelle correspondent à une taille donnée pour le codage d'une couleur.

8. Alors comment coder des lettres en binaire ?

Il a fallu se débrouiller. Le code le plus répandu, ASCII, utilise sept bits (de 0000000 à 1111111 en binaire) soit cent vingt-huit possibilités. IBM utilise une version étendue sur huit bits, qui offre deux cent cinquante-six possibilités. Le codage binaire d'une lettre reste un code, il est donc facile de les trier selon l'ordre des codes. D'où le gag d'un tri « alphabétique » sortant une première partie de la liste des mots commençant de A à Z, puis de a à z, puisque les codes ASCII des majuscules vont de 65 à 90, celui des minuscules de 97 à 122. Les autres valeurs étant utilisées par les chiffres, par des caractères spéciaux et des fonctions particulières.

9. Si on interconnecte deux ordinateurs au niveau de leur langage binaire, ils se comprennent ?

Non dans la mesure où leurs codages diffèrent et surtout, s'ils ont des architectures dissemblables. Oui s'ils se contentent d'échanger des fichiers ASCII et qu'ils acceptent le même protocole de transmission.

10. Et le raton laveur, je voulais dire et Turing dans tout cela ?

Alan Turing est l'individu qui prouva, au cours des années 1930 qu'une machine utilisant un alphabet limité, binaire en particulier, pouvait simuler le fonctionnement de toute autre machine dont on lui indique le fonctionnement et résoudre tout problème résolvable. Autrement dit, n'importe quel ordinateur peut résoudre n'importe quel problème à condition d'être bien programmé et que le problème soit mathématiquement et logiquement solutionnable. Cela peut exiger trop de temps, trop de capacité de mémoire, mais pas une machine plus complexe dans son principe.

Edgar Pixel

(Pour poser vos questions à Edgar Pixel, écrivez-nous.)



AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 — **125 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD — **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 — **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK — **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER — **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE — **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE — **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE — **95 F**
+ STARION + RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT — **95 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 — **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT — **139 F**
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO — **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK — **115 F**
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF — **115 F**

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION — **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER — **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTY NF	98 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
ARMY MOVES NF	89 F
BIG FOUR NF	115 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
ENDURO RACER NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
GUNSLINGER NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IMPOSSABALL NF	89 F
KRAKOUT NF	89 F
LES PASSAGERS du vent 2 NF	285 F
LEVIATHAN NF	95 F
MANHATTAN NF	125 F
MARCHANOIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
METRO CROSS NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS NF	89 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
RANA RAMA NF	89 F
SABOTEUR 2 NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SIGMA 7 NF	95 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDER NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THE SENTINEL NF	89 F
TRIVIAL PURSUIT NF	175 F
WORLD GAMES NF	95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
ARCHONOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
1942 NF	89 F

HIT PARADE

FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
M'ENFIN NF	135 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MONOPOLY FR	175 F
SAPIENS NF	125 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TT RACER NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F
ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
HERITAGE II NF	145 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MARACAIBO NF	125 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MIAMI VICE NF	85 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
PACIFIC NF	110 F
SIREET HAWK NF	85 F
SKYFOX NF	95 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615







Alliant perfection et rêve, l'image de synthèse fait partie d'un monde hyper réaliste qui sait encore nous étonner. Est-ce dû aux ordinateurs ou aux hommes qui les utilisent ?

L'image s'éclate

Foin de technique, Mac Guff Line aime les histoires et les images. Cela suffit-il pour s'imposer ? C'est tout le mal que l'on puisse leur souhaiter...

La création d'entreprise est un sport de plus en plus prisé, encore faut-il trouver le bon créneau. Alors pourquoi pas l'Infographie ? Sous ce terme se cache l'ensemble des techniques de création mettant en œuvre l'ordinateur, de la conception de logo d'entreprises à la réalisation de séquences animées en trois dimensions.
Les « gros » tels que la Sogitec ou Thomson Digital Image occupent le haut de l'affiche mais des « petits » ont su aussi tirer leur épingle du jeu comme le prouve Mac Guff Line. Créé en juin 1986, par huit personnes, Mac Guff Line a réalisé les images de synthèse qui forment le décor du dernier clip de Rita Mitsouko mis en scène par Jean-Baptiste Mondino.
Autre création : la synthèse de la villa Médicis pour une série sur l'architecture méditerranéenne. *« Pour obtenir les mêmes effets, il aurait fallu louer trois grues, engager quatorze ouvriers et un caméraman qui aurait filmé la villa sous toutes ses coutures. L'image de synthèse simplifie les choses ».*
Leur équipement comprend deux Radiance 320 de Gixi (des terminaux graphiques qui affichent jusqu'à 512 par 512 en 256 couleurs parmi 16 millions), deux compatibles *AT* et *Imagix*, un programme de Gixi permettant la création et l'animation d'images. Mais pour l'équipe de Mac Guff, la technique est secondaire, seule compte la créativité trop souvent sacrifiée. Il existe un certain snobisme consistant à faire de la 3D pour la 3D. Résultat : une utilisation trop fréquente de certains effets, tournoiements de caméra, contre-plongées, qui deviennent lassants pour les spectateurs. L'explosion des médias caractérisée par l'épanouissement des nouvelles chaînes de télévision tend à minimiser cette tendance en diversifiant la demande.
L'équipe de Mac Guff s'attache à trouver le bon équilibre entre création et performance technique. Mais cela ne suffit pas pour réussir ! La concurrence acharnée que se livrent les « gros » implique une maîtrise parfaite des coûts de production. C'est un des points forts de la société qui propose la seconde de synthèse en vidéo 625 lignes, le standard de télévision européen, aux alentours de 3 000 F

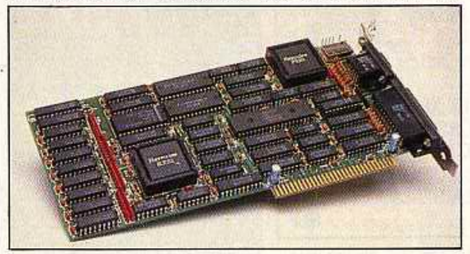


Ce logo demande dix minutes de travail.

et de 5 000 à 6 000 F pour le 35 mm. Ces prix peuvent sembler élevés mais ils sont dérisoires face aux tarifs les plus couramment pratiqués. (Chez Captain Vidéo, un des leaders sur le marché, la seconde peut atteindre 25 000 F.)
De tels prix sont obtenus grâce à une astuce de production... Nous n'avons pu en savoir plus.
Le futur se décline aux couleurs de la création et de l'imagination ainsi qu'une étroite collaboration avec Gixi pour développer des produits plus souples. Pour finir sachez que Mac Guff Line est une déformation de Mac Guffin, le nom donné par Hitchcock au prétexte, à l'argument de départ qui lance l'énigme mais n'a aucune importance par la suite. Un nom en forme de clin d'œil, à l'image de l'équipe. M. B.

Les travaux d'Hercules

La société Hercules qui a créé pour les *IBM-PC* et compatibles la carte graphique (monochrome) du même nom va diffuser une carte en couleur.



Pour voir les couleurs il faut un écran !

Les *IBM-PC* ont en effet commencé leur brillante carrière en 1982, avec des capacités graphiques frôlant le minable. De sympathiques cartes bourrées de puces et de circuits ont doté le nouveau-né d'affichages graphiques de correcte résolution et de la couleur. Trois cartes principales (C.G.A. : 640 × 400 en monochrome et 640 × 200 en quatre couleurs, E.G.A. : 640 × 300 avec 16 couleurs et Hercules : 720 × 348 en monochrome) se répartirent le marché, sans compter les cartes multistandards (Paradise ou Galaxie).
Hercules a vendu un million d'exemplaires de sa carte. Sur cette solide base la société espère asseoir la diffusion d'une nouvelle version haute résolution mais en seize couleurs choisies sur une palette de soixante-quatre.
Sa grande sophistication éclate avec le mode caractères RamFont : 3 072 caractères affichables en seize couleurs ou 12 288 en deux couleurs. En clair l'écran peut afficher plusieurs polices de caractères simultanées et permet de programmer des jeux de caractères hébreux ou cyrilliques. Le tout à la vitesse du mode « texte », donc plus rapidement qu'un *Macintosh* qui affiche tous les caractères souhaités, mais en mode « graphique ».
Tout repose sur une colossale finesse : le mode « texte » des compatibles *IBM* code chaque lettre ou chiffre par 7 (ou 8) bits. En mode « graphique » il faut définir chaque pixel de la zone sur laquelle se découpe le caractère (8 × 8 = 64). Donc le mode graphique est plus lent.
Pour un peu plus de 4 000 francs cette carte saura-t-elle devenir une norme ? D.S.

Rédigez sur PC

La société Opium, lance un traitement de texte de bonne qualité à un prix abordable. *Épistole Junior* est une nouvelle version d'un logiciel classique : *Épistole*. Son prix, un peu plus de 1 000 francs, le rend plus accessible que l'ancienne version.
En quoi la version mérite-t-elle le doux nom de « Junior » ? Est-elle destinée aux jeunes ? Non, car les clients sont pour une bonne part des « grands comptes », grandes entreprises ou administrations qui achètent plusieurs dizaines d'exemplaires du même logiciel. Est-elle beaucoup plus « bridée » par rapport à la version « Senior » ? Pas sur l'essentiel ; la gestion de fichiers, les macro-fonctions, la possibilité d'ouvrir simultanément plusieurs fenêtres ainsi que le vérificateur d'orthographe ont disparu lors du rajeunissement. Mais *Épistole* assure, par un ensemble de menus dont les deux principaux sont appelés par F9 et F10, l'ensemble des fonctions d'un solide traitement de texte.
Le gestionnaire de notes, donne la priorité soit au notes, soit au texte.
Le logiciel commande plusieurs dizaines d'imprimantes, dont la Laserwriter, et la laser de NEC. Si l'aspect de l'écran reste peu spectaculaire, les sorties d'imprimantes pourront être somptueuses.
Opium facturera une dizaine de logiciels juniors pour le prix d'un ancien *Épistole* : 5 000 F.
Opium S.A., 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. D.S.

Barrez-vous v'la les codes

Les codes à barres envahissent notre environnement, même *Tilt* est contaminé. Pourquoi une épidémie si rapide ? Nous avons découvert la structure du virus.

Les secrets du code à barres

Comment expliquer la petite fenêtre grillagée qui « orne » le coin des couvertures de *Tilt* depuis le numéro de janvier ?
L'emploi de ce code à barres se généralise : parti des rayons alimentation des chaînes de grande distribution, il a conquis 80 % des autres rayons et gagne tous les domaines du commerce.
Le système est né avant la Deuxième Guerre Mondiale aux Etats-Unis dans les ateliers de Boeing, pour référencer les pièces détachées de ses avions.
Il entre dans la presse par la grande porte avec son adoption par les NMPP (Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne) qui diffusent dans toute la France, les périodiques dans les kiosques, libraires et maisons de la presse.
Ce code contient les informations essentielles sur le produit, sous une forme aisément lisible par crayon optique, ou par « douchette », un peu plus large. Les avantages en sont immenses. Pour la presse cela augmente beaucoup la rapidité des opérations de comptage et de tri, particulièrement longues au moment du retour des invendus. Dans la grande distribution, cela accélère les opérations de passage à la caisse, assure la saisie automatique des prix. Plus important encore, cela permet une gestion des stocks en temps réel, à condition de relier les caisses à l'ordinateur qui assure cette gestion.

Son fonctionnement

Ce système est inerte : pas de risque de démagnétisation, très fiable aussi : il ne craint pas la poussière ou l'humidité.
Dans le crayon optique, une photo-diode transforme en signal électrique l'intensité lumineuse réfléchie, importante dans les zones claires, faible sur les barres imprimées.
Le code utilisé par la presse comprend dix-huit chiffres, treize correspondants à la structure adoptée par la grande distribution (dit code EAN) et cinq supplémentaires, qui indiquent le numéro de la publication et éventuellement ses particularités (numéro spécial par exemple).
Le code EAN est construit de part et d'autre d'un séparateur central, et limité par deux séparateurs latéraux, qui constituent des points de repères clairs. Le codage des chiffres diffère à droite et à gauche du séparateur central ; ainsi les codes de droite contiennent un nombre pair de barres noires : cela évite toute ambiguïté quant au sens de la lecture.



La douchette lit les prix à la caisse.

Le premier chiffre (3) situé sous les barres, signifie que le produit est codé en France. Les six suivants, situés à gauche du séparateur central, contiennent tous un nombre impair de barres noires. Ils précisent le secteur d'activité et l'identification du produit. Dans le cas de *Tilt*, le code est 3793085 (séparateur) 0200007 plus 00420 dans le « add on ».
Les deux codes suivants (79) correspondent à la « presse » et confèrent aux autres chiffres les significations qu'ils ont pour ce secteur. Les quatre chiffres suivants sont le numéro de code de la publication (3085) pour *Tilt*. Les cinq chiffres suivants correspondent au prix, sous la forme FFF, CC. Le treizième chiffre de ce premier groupe est un caractère de contrôle. S'il y a divergence entre le calcul effectué à partir des douze premiers nombres et le caractère de contrôle lu, le crayon exige une nouvelle lecture. Le « add-on », groupe de cinq caractères supplémentaires, donne le numéro de la publication, soit sous forme séquentielle 39, 40, etc., soit en spécifiant la date sous forme jour/mois JJMM ou mois/année MMAA.
Les méthodes de codage et de sécurité utilisées pour assurer un transfert d'informations optiques et binaires (noir et blanc) rappellent les méthodes de codages plus sophistiquées assurant la sécurité de la lecture et des transmissions électroniques des codes binaires au sein et entre les ordinateurs. D.S.

Atari casse les prix

• Atari baisse les prix : le 1040 avec écran monochrome ne coûte plus que 6 990 F (8 490 F en couleur). L'offre scientifique à 9 990 F construite autour du 1040 STF avec moniteur monochrome s'articule en trois volets : 1. documentation technique sur le hardware, les cartes, le BIOS, le GEM Dos, la vidéo et la norme MIDI. 2. programmation avec le Basic Memsoft, le GFA Basic, un compilateur C, un assembleur et de nombreux utilitaires. 3. communication avec le logiciel d'émulation Emulcom, les émulateurs VT 100 et Tektronic et un abonnement gratuit au serveur Calvacom. Le tout accompagné de First Word et Quick Mind.

Apple prospère

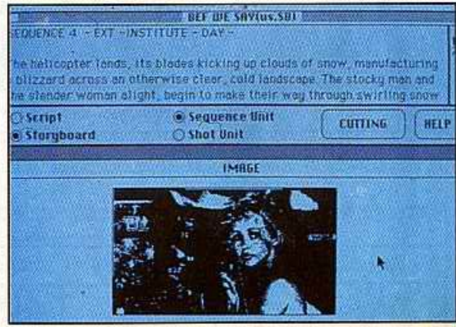
• Apple affiche un chiffre d'affaires en augmentation de 24 % pour le premier trimestre et sort deux nouveaux « Macintosh » et une version améliorée de l'Apple II e (principalement un nouveau clavier avec pavé numérique, uniquement destinée au marché américain). Tout va bien...

Cinéma assisté par ordinateur

Cinéma et informatique entrent-ils dans une phase de fécondation mutuelle ? Au moment où les images de synthèse rêvent de s'étaler sur les toiles, de nombreux jeux informatiques puisent leur inspiration dans le cinéma. Attentive à l'expression cinématographique au point de la sponsoriser (Fondation Apple pour le Cinéma) ou de l'imiter (logiciels Cinemaware), l'informatique se devait également d'apporter des solutions nouvelles pour la réalisation et la production des films. A cet effet, la société française Parisoft a développé un ensemble de logiciels dédiés à l'écriture et à la gestion de scénario, parfaitement adaptés aux besoins spécifiques des professionnels de l'image.
Le *Macintosh* d'Apple a été retenu pour ces applications.

Cinewrite

Première pierre de cet édifice, *Cinewrite* est un logiciel de traitement de scénario et de story board destiné aux auteurs, scénaristes, agences de publicité, etc. Les fonctions proposées obéissent aux règles de présentation en vigueur dans la profession : le texte est organisé en séquences (unité de lieu et d'action) et découpé en plans (unité de tournage) et les dialogues viennent s'inscrire dans une colonne décalée à droite de l'écran. La numérotation des plans et séquences est automatique et se renouvelle à chaque modification de l'organisation du texte. Il est possible d'intégrer au texte des lignes de commentaire « masquées » ignorées lors de l'impression sauf indication contraire.
Une fonction plus particulièrement destinée aux publicitaires rend possible la création de story boards par l'association d'images, issues, par exemple, de *Mac Paint* ou de *Mac Vision*, aux séquences et aux plans (un logiciel de dessin performant sera d'ailleurs intégré dans la future version de *Cinewrite)*. Autre astuce propre à



Fenêtre-texte et images de la version U.S.

Cinewrite : on peut faire défiler le texte de façon continue, à la manière d'un prompteur.
Les options d'impression sont très complètes et permettront la définition de formatages différents pour les dialogues et le texte.
Les fonctions de recherche et de remplacement de mots ont également fait l'objet d'un développement poussé afin de permettre le marquage de mots en vue d'un « dépouillement » ultérieur (le dépouillement consiste à extraire du texte les informations nécessaires au tournage : liste des décors, des lieux de tournage, des accessoires, plannings détaillés par catégorie, emploi du temps des acteurs, etc.).

Cinemac

Cinewrite, vendu environ 6 600 F (H.T.), fait partie intégrante d'un système complet de gestion de production appelé « Cinemac ». Ce produit très finalisé permet de gérer de manière efficace le dépouillement du scénario grâce à la présence d'une dizaine de rubriques-types (rôles, véhicules, etc.), complétées par des rubriques ad-hoc répondant à des besoins particuliers. *Cinemac* établit automatiquement, à partir de ces listes, les divers plans de travail nécessaires au tournage ainsi que les feuilles de service (emploi du temps quotidien). Parisoft ne manifeste pas l'intention de commercialiser dans l'immédiat ce produit qui sera bientôt complété par un module de calcul du budget de réalisation : *Cinemac* est actuellement disponible en location, au prix de base de 4 388 F (T.T.C.) par semaine, prix amplement justifié par le gain en temps et en souplesse qu'il procure. Il ne faut pas perdre de vue que les fréquentes modifications du scénario, imposées par des impératifs techniques et financiers, entraînent en aval de profonds bouleversements dans l'organisation du tournage. *Cinemac* a été utilisé pour la première fois pour le tournage de « La Rumba » de Roger Hanin.
Parisoft travaille actuellement sur un autre produit, directement dérivé de *Cinemac* mais destiné à un plus large public. Il s'agirait d'un logiciel de « traitement d'idées et de gestion de projet » — concept relativement nouveau — dont l'objet serait de permettre à l'utilisateur d'organiser des informations stockées sous formes de textes ou d'images. Ce produit, qui devrait tenir compte du renouvellement de la gamme des *Macintosh* (apparition de la couleur...), serait commercialisé fin 1987 à un prix inférieur à 5 000 F. J.-P.D.

Gold save the soft

Tilt d'or-Golden Joysticks, même combat, ou presque. L'Angleterre célèbre ses jeux d'arcade en ignorant souverainement le continent.

The game of the year... *Gauntlet*! Tonnerre d'applaudissements. La centaine d'invités réunis par le journal anglais « Computer and Video Games » pour la remise des Golden Joysticks Awards — l'équivalent de nos Tilt d'or — est bon public et s'auto-congratule avec une satisfaction non dissimulée.
Les résultats du vote sont incontestables : ce sont les 639 426 lecteurs de « Computer and Video Games », *CVG* pour les intimes, qui ont choisi les vainqueurs. Sur le podium : *Gauntlet* (US Gold), meilleur jeu de l'année, devance *Uridium* et *Space Harrier*.
La société Elite est élue « software house of the year » (meilleure société de soft) pour ses titres *Commando, Bombjack, Ghosts'n Goblins* et *Space Harrier* ; elle devance US Gold et Hewson Computer.
Le programmeur de l'année ? Andrew Braybrook. Son nom ne vous dit rien ? *Paradroid, Alleykat* et surtout son dernier titre, *Uridium,* sont sans doute les plus évocateurs.
The Pawn, de Rainbird Sotfware, est bien sûr le meilleur jeu d'aventure ; *Lord of the rings* et *Heavy on the magik* n'ont pas réussi à lui ravir le titre et arrivent en seconde et troisième.

position. *Vietnam* prend le titre de meilleur jeu de stratégie de l'année devant *Johnny Reb II* et *Silent Service*. *Uridium* (Hewson Consutant) devance *Gauntlet* et *Ghosts n' Goblins* dans la catégorie jeu d'arcade. La compagnie Firebird décroche l'« award » du jeu le plus original pour *Sentinel* qui bat *Trap Door* et *Trivial Pursuit*. Enfin, *Sanxion* se voit décerner le Golden Joystick Award pour les meilleurs bruitages de l'année, devant *Knucklebusters* et *Star Glider*. Huit Joysticks d'or, huit médailles d'argent et huit nominations pour les meilleurs jeux, programmeurs, compagnies anglaises, la fête fut réussie et la bonne humeur de règle, même si personne n'était dupe : les grosses compagnies anglaises repartent avec plusieurs récompenses ;les petites ont droit à un joystick ou à une citation. Quant aux compagnies étrangères, elles n'ont pas vraiment droit de cité outre-Manche. Et pourtant ce n'est pas faute d'essayer. *Crafton et Xunk* a fait un malheur sous le titre de *Get Dexter*. Infogrames poursuit depuis plus d'un an une offensive de charme musclée à grand renfort de publicité.
Et Cobra Soft vient de livrer dix mille unités de *Meurtre sur l'Atlantique*.
L'Angleterre est toujours une île... J.M.B.

D Paint II sur Amiga

Moins d'un an après *Deluxe Paint*, Tilt d'or du meilleur logiciel de création graphique, Electronic Arts sort une version améliorée. Parmi les nouveautés spectaculaires, citons : les masques, la perspective ou encore le mélange et l'ombrage des couleurs à l'instar des palettes professionnelles. Il a également gagné en souplesse avec des commandes à options paramétrables ou encore une manipulation accrue du mode « texte ». Sans oublier les multiples outils tels que les pinceaux multicolores, les mélanges de plans ou le stencil. Avec la série *Deluxe*, qui a su devenir un standard en quelques mois, l'éventail en création audiovisuelle, du générique aux images de synthèse en passant par la bande sonore ou les dessins animés devient accessible sur un *Amiga*. A vous de mettre en valeur votre talent. *Deluxe Paint II* mérite les deux cents francs supplémentaires par rapport à la première version. Si vous l'avez déjà, adressez-vous à la société américaine qui vous consentira un rabais. Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo California 94404. Etats-Unis.

Les informaticiens parlent aux informaticiens

• Radio-Metz FM (92,9 MHz) diffuse tous les mercredis, de 19 h à 19 h 30, une émission consacrée à l'informatique de loisirs.

Fil brade

• Depuis déjà un mois, Fil applique une baisse de 40 % sur une trentaine de produits. Côté jeu c'est encore plus spectaculaire : Choplifter passe de 345 F à 195 F, Threshold de 345 F à 145 F ou Polyphonia de 390 F à 145 F. Quant à Big Band de Softhawk distribué par Fil, il baisse de 295 F à 195 F.



Le SE corrige les principaux défauts du Mac plus.



Le Mac II : professionnel, puissant et coûteux.

Des Mac à la pelle

Présentés dans sept pays simultanément, les nouveaux *Macintosh* partent à la conquête des entreprises. Surpuissants et ouvert, ils permettront peut-être à Apple de faire mieux qu'IBM.

Firme en pleine expansion, Apple attaque de plus en plus fort les marchés d'entreprises avec une gamme de produits professionnels et surtout les deux nouveaux *Macintosh*, le *Mac SE* et le *Macintosh II*.

Macintosh SE

Directement dérivé du *Mac Plus*, le *Mac SE* proposé à partir de 28 350 F prix public, se pose en concurrent direct des *AT* et compatibles. De plus il s'ouvre vers l'extérieur avec plusieurs bus d'extension. Une véritable révolution dans l'univers *Macintosh*.
Le *SE* corrige certains défauts de son ancêtre. Premières améliorations : l'intégration en version de base de deux unités de mémoire de masse (2 lecteurs de disquettes ou un drive, plus un disque dur 20 Mo) et une vitesse de traitement de 15 à 20 % plus rapide que celle du *Mac plus*.
Toujours architecturé autour d'un microprocesseur 68000 cadencé à 7,8 MHz, le *SE* propose 1 Mo de mémoire vive (Ram) et 256 Ko de mémoire morte (Rom). Autre grande nouveauté : la présence d'un connecteur interne d'extension à quatre-vingt-seize broches ouvert aux cartes d'extensions afin d'augmenter sa puissance et son agrément. A l'image de l'*Apple II GS*, cet ordinateur possède un connecteur Apple Desktop Bus, ADB, qui accepte jusqu'à seize périphériques de saisie (clavier, souris, tablette tactile...). Les autres spécifications restent inchangées (résolution graphique, capacités sonores, sorties RS 422 et port SCSI). Notons enfin l'apparition d'un lecteur de disquettes cinq pouces un quart capable de lire des disquettes au format *PC* et compatibles. De concert avec une carte d'émulation, il sort le *Mac* de son isolement en lui donnant un accès direct à la plus grande logithèque actuelle.
Le *Mac plus* ne disparaît pas pour autant, son prix est cependant ramené à 23 600 F. Dans ce contexte, l'achat d'un *Apple II GS* semble totalement illogique : bien que monochrome, le *Mac* s'avère bien plus performant. Une baisse du prix des *GS* n'étonnerait personne, mais est-ce suffisant pour imposer une machine pauvre en logiciels ?

Macintosh II

Seconde nouvelle machine, le *Macintosh II* proposé aux alentours de 60 000 F tient plus du mini-ordinateur que du micro. Par sa puissance de calcul et ses capacités graphiques, il concurrence d'emblée les micros professionnels, souvent vendus deux fois plus chers et, dans un autre domaine, les terminaux graphiques. Structuré autour d'un 68020 cadencé à 16 MHz et intégrant un co-processeur arithmétique 68881 en version de base, il jouit d'une puissance de calcul jamais égalée dans un volume similaire : 1 à 8 Mo de Ram et 256 Ko de Rom sans compter les six slots d'extensions internes. Comme le *SE*, il possède un bus ADB, deux ports RS 422, une interface SCSI et une sortie son stéréo quatre voix. Côté mémoire de masse, le *Macintosh II* peut recevoir jusqu'à deux lecteurs de disquettes trois pouces et demi et un disque dur interne de 20, 40 ou 80 Mo.
La plus grande innovation de ce nouvel ordinateur concerne sa résolution graphique : 640 sur 480 points en seize couleurs avec une palette de plus de seize millions de couleurs. Par adjonction de mémoire, il devient même possible d'afficher 256 couleurs par point. Evidemment, Apple commercialise des moniteurs capables de gérer une telle puissance : l'une couleur de treize pouces, l'autre monochrome de douze pouces. Le *Macintosh II* est fort attrayant par ses capacités graphiques face aux terminaux graphiques qui nécessitent la présence d'un ordinateur pour effectuer les calculs. D'autre part, grâce à A/UX (une version spécifique d'Unix) et à la carte d'extension Ethertalk, il est compatible avec le

réseau Ethernet et s'intègre parfaitement dans l'entourage Unix. Ce système d'exploitation supporte plusieurs utilisateurs et est multitâche. Par l'intermédiaire du réseau local Ethernet, un standard universel, il permet l'interconnexion de systèmes hétéroclites afin de partager les ressources d'un poste central, autrement dit d'un serveur. Tout fabricant de machines professionnelles est obligé de proposer des produits Unix pour s'implanter dans les entreprises.
Apple ne fait plus exception à la règle!

Nouveau défi?

Apple s'affirme maintenant en tant que challenger sur les marchés d'entreprises. Enfin ouverts, les nouveaux *Macintosh* proposent une alternative plus que séduisante à la compatibilité pure et dure prônée par de nombreux fabricants. Les clients ont d'ailleurs compris le message : l'augmentation de 24 % du chiffre d'affaires d'Apple, pour le premier trimestre 87, le démontre. Le *Macintosh* devient actuellement la référence en matière d'informatique et il devrait en être de même pour ses successeurs. Assistons-nous à la naissance d'un fabricant majeur des années 90? L'avenir nous le dira. Cependant que peut-il advenir des *Apple II?* Jamais un constructeur ne s'est imposé en même temps sur les marchés familiaux et professionnels. Est-ce là le nouveau défi d'Apple? M. B.

Journaux lycéens : artisanal

Les lycéens ignorent le crépitement des imprimantes et la lueur des écrans. Ils frappent sur des machines mécaniques!

A priori qui pouvait avoir plus besoin de la microédition que les lycéens et lycéennes responsables de journaux? Ils éditent des publications dont le tirage oscille entre cent cinquante et cinq cents exemplaires, bénéficient de la baisse du prix des photocopies et profiteraient ainsi de la souplesse et de la maniabilité des logiciels de traitement de texte et de mise en page... En fait une très faible proportion des journaux édités par les lycéens ont recours à la micro-informatique. La plupart sont frappés sur de bonnes vieilles machines mécaniques puis maquettés et photocopiés, à moins qu'ils ne soient calligraphiés à la main. Le stencil, son vernis correcteur rouge, l'odeur des tubes d'encre pour ronéos, le ronron des Gestetner tournant à plein régime n'évoquent leurs premiers pas dans la presse que pour ceux et celles qui quittèrent le bahut il y a dix ans... Le « Cancre Matin » du Havre ou « Le Baveux » de Pont-à-Mousson, dont les pages de publicité sont conçues sur *Macintosh*, sont des exceptions.
Certains ont des rubriques informatiques tel « Positif » de Lunéville avec un papier sur « Atari, Amiga : la guerre des micros » ou publient des programmes comme « Globule » du lycée Descartes à Anthony. Bizarrement il arrive qu'un programme ne mentionne pas le nom de la machine sur lequel il tourne... « L'Avis des Bêtes » de Grenoble fit paraître un portrait peu tendre sur « l'ordinomanie » : les personnes atteintes renoncent à toute vie sociale et amicale pour pianoter frénétiquement sur leur clavier, sans doute ne s'occupent-ils pas non plus des journaux qui paraîssent autour d'eux.
Un moment privilégié pour mesurer le bouillonnement est « Scoop en Stock », concours de journaux lycéens organisé par Libération, le Mini-journal de TF1, France-Culture et le C.D.I.L. (Centre de Documentation et d'Initiative Lycéen), qui se tiendra ce printemps pour la troisième année consécutive. Une centaine d'équipes aura quatre heures pour créer une couverture géante, puis quatre heures pour rédiger un édito (thèmes imposés) : les meilleurs auront carte blanche pour réaliser des pages « évènements » de Libération, pour

participer à la réalisation d'une émission de France-Culture, et à un reportage du Mini-Journal.
Pour participer au concours du 9 mai 1987, envoyez un dossier de participation avant le 12 avril. Ces dossiers sont disponibles au C.D.I.L. BP 67, 93101 Montreuil Cedex. Tél. : (1) 45.26.29.32.
A vos imprimantes. D.S.

Les coulisses du jeu

Sauf à Meurthe en Chamelle, où il n'y a jamais eu l'électricité, les auteurs de logiciels n'effraient plus. Pourtant, de l'idée à la réalisation, qu'est-ce qu'ils traficotent, clavier magique au bout des doigts ? Pour le savoir, je suis allé découvrir les bureaux de Loriciels, où m'avait-on dit, j'avais une forte chance de croiser des auteurs de logiciels.
Rapidement perdu dans leurs 1 500 m² de bureaux, je tombe sur deux lascars. Ils jouent à *Bactron* et *MGT*. *Bactron*, est une bactérie qui pourchasse et détruit tous les microbes du corps humain. Dans *MGT*, aux commandes d'un vaisseau intergalactique, il s'agit de découvrir un maximum de salles spatiales dans une base... intersidérale.
Un espoir m'effleure : le petit chauve qui rigole, c'est Vincent Baillet, le grand qui titube sous le poids de sa tête, Pascal Jarry : les auteurs de ces jeux. Vite, je sors mon pistolet à eau, vite je les provoque : *« Comment fait-on un logiciel ? »* Ils bafouillent ; il y a peut-être aussi des nègres chez les auteurs de softs ?
A l'origine, l'idée. On devine que celle de *Bactron* vient de la fréquentation assidue de cours de biologie. En revanche, pour *MGT*, Pascal a *« tenté de comprendre ce qui avait fait marcher les succès les plus récents »*, ses « critères », il les a réunis dans *MGT*.
Ni Pascal ni Vincent n'ont suivi de formation à l'informatique, ce sont des bidouilleurs passés pro. *« Un histogramme ? Ça dépend : chacun sa technique ; on peut commencer par faire le programme en un langage évolué comme le Basic. Après on écrit les routines les plus compliquées en langage machine. Si ça marche, on sait que l'on peut continuer à transcrire le reste du programme. »* Avec un impératif pourtant *« il faut limiter au maximum les appels de routines en ROM. »* En effet, *« elles sont non seulement très lentes mais elles augmentent les difficultés de transfert d'une machine à l'autre. »*
En créant vos routines, le programme devient complètement indépendant de la mémoire morte de l'ordinateur sur lequel on le conçoit, son adaptation est alors simplifiée. Même si vos prétentions ne vous laissent pas imaginer que de tels problèmes se posent, des routines créées spécialement ont d'autres avantages : vous connaissez leurs rayons d'action exacts et les pointeurs qu'elles utilisent.
Lorsque le programme commence ainsi à être bien défini — pas au point qu'on ne puisse l'améliorer — il est nécessaire de faire des utilitaires. Pascal et Vincent insistent : *« Nous utilisons toutes sortes d'utilitaires, ils nous permettent de remplir des tableaux, de faire des graphismes : leur programmation peut prendre jusqu'à un cinquième du temps total. Loriciels va peut-être publier les siens. »*
« La gestion de l'affichage occupe 80 % du jeu et on est obligé — notre graphiste Nicolas Masson — de recourir à pas mal de trucs pour avoir assez de place mémoire. Lorsqu'il imagine un dessin, il doit le diviser en briques les plus grosses possibles, de façon à ce qu'une d'entre elles puisse servir à dessiner plusieurs choses. Ainsi, en mémorisant un minimum de briques, on peut faire un maximum de dessins différents. Il faut imaginer chaque brique comme une pièce de puzzle conçue pour servir à la réalisation de plusieurs images. Un bloc constitué de plusieurs briques peut être aussi utilisé comme une brique unique. C'est un casse-tête nécessaire pour avoir le meilleur graphisme en laissant suffisamment de place mémoire pour le programme ! » Par ailleurs, vingt octets seulement permettent de définir les pièces où *MGT* s'aventure. Ils indiquent les couleurs dominantes et les personnages.
« Chacun d'eux, chaque rayon laser est géré individuellement. La routine des lasers vérifie elle-même qu'elle n'a pas touché quelque chose, les personnages non-joueurs se déplacent suivant leurs caractères propres : certains suivent Bactron, d'autres font toujours le même parcours... »
Mais il faut que cela reste rapide. Dans cet objectif, il est possible, sur certains ordinateurs, d'utiliser deux écrans. Pendant que l'un est affiché, on prépare la « scène » suivante dans le deuxième. Si le langage machine permet des opérations, elles sont limitées et très lentes. Un tableau à double entrées résoud ce problème. D'un côté, toutes les valeurs que peuvent prendre X de l'autre, les valeurs possibles d'Y (s'il y a), dans le tableau : les résultats. Pour tester les réactions du joueur, le plus astucieux est enfin de détourner les interruptions.
Votre programme fini, vous pourrez le présenter à un éditeur, et pirates que vous êtes, protéger vos droits d'auteur. G.M.





Les graphistes du mois

Une nouvelle fois, deux concurrents arrivent ex-aequo en tête du concours. Clin d'œil ironique de l'ordinateur aux outils traditionnels de graphisme, la réalisation d'Eric Cossu (18 ans) a été travaillée sur un Atari 520 ST à l'aide du logiciel Néochrome. Quant au dessin de Raphaël Perri, il ne représente pas le château de Moulinsart mais une authentique habitation de Dinard. Raphaël Perri, 24 ans, travaillant sur Atari ST avec Paintworks, voudrait d'ailleurs faire profession de ses talents de graphiste en devenant illustrateur dans une société d'édition de jeux informatiques. Envoyez-nous vite vos réalisations !

Ya-t-il un pilote dans le simulateur ?

Anxieux, nous sommes montés à bord de l'Astralège pour un nouveau survol des possibilités de *Flight Simulator*. Notre impression ? Les pionniers de l'aéronautique ont encore frappé !

Comment voler sans risque de crash à (relativement) peu de frais et sans se retrouver à Bab el-Oued ou Honolulu au terme du voyage ? La société française Reneco répond à cette angoissante question par la construction de l'*Astralège*, un produit complémentaire au célèbre simulateur de vol *Flight Simulator* de Microsoft, dont la vocation est de créer un environnement moins déroutant pour les pilotes qu'un simple clavier d'ordinateur.
Alain Rénier, directeur de Reneco, travaille actuellement sur deux versions de l'appareil.

La première prend la forme d'un pupitre de commande muni d'environ soixante-dix boutons, correspondant aux fonctions du logiciel, d'une manette des gaz, d'un manche à balai et d'un palonnier. La partie électronique qui vient se loger dans le piètement du pupitre, est constituée pour l'essentiel d'un compatible *PC-AT*. Le prix de commercialisation envisagé pour cette machine dédiée au logiciel *Flight-Simulator* avoisinerait les 25 000 F.
Une version beaucoup plus élaborée de l'*Astralège*, constituée d'un véritable cockpit orientable monté sur vérins électriques, est également à l'étude. Les vols d'essai que nous avons effectués sur le prototype nous ont convaincus : le mouvement de la cabine, asservi au déplacement du joystick, ajoute considérablement au réalisme de *Flight Simulator*. On se prend pourtant à regretter que le dispositif d'inclinaison du poste de pilotage ne soit directement commandé par le logiciel lui-même, procédé propre à assurer une meilleure cohérence des mouvements de la cabine avec l'image affichée à l'écran mais qui suppose une intervention dans le corps même du programme. L'espoir de régler les problèmes techniques et juridiques posés par une telle modification n'est pas interdit puisque Bruce Artwick, le créateur de *Flight Simulator*, semble séduit par le projet. *Astralège* planerait au-dessus de la barre des 60 000 F en version ultime.


Alain Rénier aux commandes du prototype

Quel marché pour un tel engin ? Assurément, la conception même de *Flight Simulator* rend sa présence dans les salles d'arcades tout à fait improbable. Le temps d'apprentissage des commandes et la durée d'un vol semblent incompatibles avec l'impératif de rentabilité maximum de l'espace occupé : un jeu d'arcade doit pouvoir se maîtriser instantanément, fournir des sensations fortes et rejeter très rapidement


Le poste de pilotage provisoire de l'Astralège

un utilisateur exsangue. Il semblerait plus naturel de trouver l'*Astralège* à proximité des terrains d'aviation, dans les aéroclubs. Instrument de formation autant que de divertissement, il permettrait ainsi aux débutants de se familiariser avec les commandes d'un avion et les impératifs de la navigation aérienne.
Ne manquant pas de projets, Reneco envisage, outre la réalisation de produits similaires bâtis autour d'un simulateur de vol d'hélicoptère, la construction d'un véritable monomoteur biplace à hélice propulsive, tractable derrière une voiture grâce à sa voilure démontable !
De la simulation à la réalité, il n'y a parfois qu'un pas... J.-P.D.

36.15, Tilt

Ça y est, notre serveur est lancé. Conçu comme un supplément de Tilt, il connaît une activité grandissante. Pour en savoir plus sur ce nouveau service, lisez la suite!



La sélection d'une machine permet, dès le départ, d'aller à l'essentiel.

Connexion/Fin

Ouvert depuis le 1er avril (donc né sous le signe du poisson) et en période de test jusqu'au 15 du même mois, notre serveur est enfin accessible par le 36.15 code d'accès Tilt. Notre venue tardive sur Minitel peut étonner, elle était pourtant nécessaire. En effet, nous avons décidé de créer un complément de Tilt sur Minitel. Un certain recul était nécessaire pour y parvenir. Nos efforts et votre patience sont enfin récompensés !

Nous avons dû répondre à la question cruciale : quels sont les services - implantables sur ce type de serveur télématique- qu'un journal comme Tilt ne peut proposer en raison de ses structures et de ses contraintes (périodicité mensuelle, délais de fabrication, etc.). Nous avons opté, en premier lieu, pour un gigantesque catalogue de logiciels. Pour chacun d'entre eux, le serveur donne son prix, sa marque, ses compatibilités, des critiques, etc. Cette banque de données, unique en son genre, contient plus de mille programmes. Elle est mise à jour dès qu'un nouveau logiciel apparaît. Autre service proposé par notre serveur : les petites annonces. D'un accès aisé, elles vous permettent de vendre ou d'acheter rapidement. Le défaut du système: seules les personnes équipées d'un Minitel ou d'un modem peuvent les consulter. Une autre fonction du serveur Tilt : son carnet d'adresses. Si se procurer un logiciel "exotique" ne pose aucun problème à ceux qui habitent en région parisienne, ce n'est pas vrai pour ceux qui sont en province. Dans certaines villes, les revendeurs sont rares et mal approvisionnés. Le carnet d'adresses permet alors de trouver les coordonnées de plusieurs magasins d'une ville ou d'une région. L'utilisateur peut donc directement les contacter afin de savoir si l'un d'entre eux dispose de tel produit en stock. Outre les boutiques, ce carnet d'adresses donne les coordonnées de clubs et de distributeurs. Seuls le catalogue, les petites annonces et les adresses sont disponibles à l'heure où ces lignes sont écrites. Les autres services seront implantés plus tard (probablement à la fin de la période d'essai) et nous vous informerons régulièrement de leurs évolutions. Pour l'instant, concentrons-nous sur ce qui est d'ores et déjà disponible.

Comment obtenir un Minitel?

Pour obtenir un Minitel, vous devez vous munir de votre dernière facture téléphonique et d'une pièce d'identité. Vous n'aurez plus alors qu'à vous rendre à l'agence commerciale P.T.T la plus proche de chez vous. Théoriquement, vous repartirez avec l'appareil sous le bras. Cependant, si le modèle que vous désirez n'est plus en stock, vous serez mis sur liste d'attente. Rassurez-vous: les délais sont très courts (en moyenne moins de quinze jours). Signalons que pour obtenir les coordonnées de l'agence commerciale PTT la plus proche de chez vous, il suffit de téléphoner au 14. Enfin, sachez que vous pouvez demander un Minitel couleur. Cela vous coûtera cent quinze francs de location par mois, contrairement au modèle noir et blanc qui est gratuit.

Le catalogue

Nous l'avons déjà dit, il contient plus de mille programmes répertoriés. Pour chacun d'entre eux, il propose toutes sortes d'informations (prix, nom, éditeur, machine sur laquelle il tourne, appréciations d'intérêt, de graphisme, d'animation, de bruitage, etc.). Afin de parvenir à ces renseignements, vous devez dès la première page sélectionner le type de votre ordinateur. Vous l'annoncerez en tapant un mot-clé constitué des deux ou trois premières lettres de son nom (par exemple, pour Amstrad, tapez AMS et envoi). Le serveur vous propose alors un second menu, dédié à votre machine cette fois. Le catalogue est alors accessible par la touche "1", puis envoi. Un nouveau menu apparaît, il contient deux options : la consultation du catalogue et la possibilité de rivaliser avec les rédacteurs de Tilt en écrivant votre propre critique d'un logiciel. La première option passe par l'intermédiaire d'une grille de saisie. En fonction de différents critères, le serveur vous proposera une liste de programmes. Pour obtenir des informations plus précises, il suffit alors de taper le numéro d'ordre de ce programme.



Le catalogue propose les critiques de la rédaction et des lecteurs.

Outre les informations classiques (nom, marque, intérêt et autres), le

serveur indique le numéro de Tilt dans lequel ce logiciel est testé. Vous pouvez, en outre, obtenir la critique de la rédaction ainsi que celles rédigées par les lecteurs qui ont souhaité réagir.

Les petites annonces

Utilisant les options contenues dans le menu "petites annonces", l'utilisateur a le choix entre consulter et passer une annonce. Ceci est possible en passant par une grille de saisie multi-critère. A ce niveau, il est possible de définir une ville, une marque...



Validées le lendemain de leur saisie, les P.A sont pratiques et peu coûteuses.

En consultation, il suffit de sélectionner directement une annonce d'après une liste générale. Comme pour le catalogue, on y accède par une sélection dans le second menu (celui dédié à votre ordinateur). La démarche pour passer une annonce n'est pas plus complexe que celle décrite pour la consultation : sélection dans le second menu de P.A., puis choix de "Passer une petite annonce". Il ne reste plus qu'à écrire le texte. Notez que la validation de votre annonce n'intervient alors que le lendemain de la saisie.

Le carnet d'adresses

Pour obtenir les coordonnées d'une boutique, d'un club ou bien d'un distributeur, il suffit de choisir l'option du menu propre à chaque machine.



Le carnet d'adresses facilite la recherche des clubs, boutiques et revendeurs.

La recherche est effectuée à partir d'une grille de saisie. Cependant, l'option de recherche libre permet une sélection directe d'après une liste. Ainsi, et quelle que soit l'adresse recherchée, il est possible de trouver rapidement un nom, une rue ou un numéro de téléphone. Notez que le fichier de répertoire est en cours de constitution.

Vous pouvez d'ailleurs nous aider à le remplir en communiquant au serveur les adresses que vous connaissez.

En guise de conclusion

Evidemment, à l'image de tous les services disponibles sur le "kiosque" (le 36.15), la consultation du serveur Tilt n'est pas gratuite. Une taxe de 73 centimes y est comptée toutes les 45 secondes (soit un peu plus de 58 francs par heure). Cela peut sembler peu coûteux. Attention cependant : les heures de connexion sont très souvent difficilement maîtrisables. Bien entendu, la consultation du catalogue pour un ou deux programmes n'aura que peu d'effet sur votre facture PTT. En revanche, le coût d'une activité soutenue sur le Forum (non implanté à l'heure où ces lignes sont rédigées) se révélera rapidement prohibitif. C'est pourquoi, dès le mois de mai, nous vous exposerons certaines astuces qui, permettent de réduire les temps de connexion. Quant aux lecteurs qui ne possèdent - pas encore ! - de Minitel, nous les tiendrons informés des possibilités d'émulation existantes sur leurs machines.

Mathieu Brisou

Cette double page a été réalisée, pour la composition, par Mathieu Brisou et la maquette de *Tilt* avec le logiciel *Page Maker* sur *Macintosh SE*.

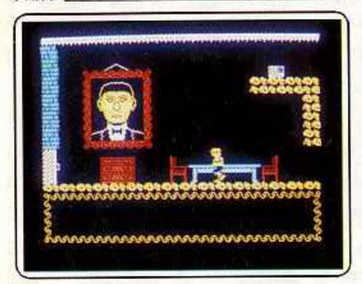
COUP D'OEIL



Crafton & Xunk

Sacré Tilt d'or en 1986, ce logiciel est enfin disponible sur *ST*. Parviendrez-vous grâce à vos deux compagnons robotiques à voler la mémoire centrale de l'ordinateur ? Les graphismes et l'animation sont encore plus somptueux ici. Quant à l'animation sonore, elle accompagne parfaitement chacune des étapes du jeu. (Disquette Ere Informatique pour *ST*.) J.H.

Type : aventure-action
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★★
Animation : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Mega Bucks

Parviendrez-vous à déjouer les multiples pièges qu'a conçus votre défunt oncle afin de vous empêcher d'hériter de son énorme fortune ? Vous devrez donc pénétrer dans le domaine de votre parent et trouver à tout prix la bande magnétique de son testament. Un jeu mêlant action et aventure, et disposant d'un astucieux système d'icônes. (K7 Firebird pour *Spectrum*.) E.C.

Type : action
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A



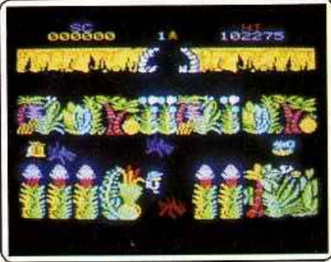
Balthazar

Plus le clochard picole, mieux il résiste aux agressions de mioches baffeurs, de clochards et de flics, et plus il gagne de points. Les coups pris diminuent son énergie. Genre archi connu, idée plutôt drôle. Graphismes d'une bonne finition pour les *Thomson*. Le jeu exige une précision des gestes au pixel près. (Disq. et K7 Titus pour *Thomson*). D.S.

Type : action
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B pour K7 C pour Disquette

Unbelievable Ultimate

Une excellente compilation éditée par Ultimate, qui, en son temps, a révolutionné le graphisme des jeux d'aventure. Ici, il est de très bonne facture. De même pour la qualité de l'animation. Le relief est époustouflant. Les scénarios sont de bonne qualité

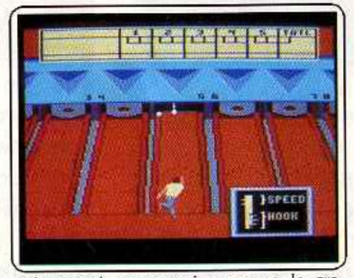


et ne feront que renforcer la bonne impression laissée par l'ensemble. (K7 Master Games pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type : arcade/aventure
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A

10th Frame

Le booling est un thème rare en micro-informatique ludique. Cette simulation essuie les plâtres... Le jeu est intéressant, suffisamment réaliste dans l'animation du joueur et les bruitages pour motiver le joueur. L'ambiance reste froide cependant,

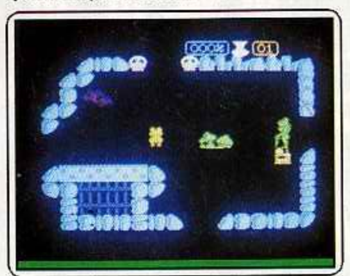


notamment en ce qui concerne le graphisme de l'écran de jeu. (K7 Us Gold pour *C 64/128*).

Type : sport, booling
Intérêt : 12
Graphisme : ★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

Toadrunner

Transformé en crapaud, vous devez à tout prix tuer le Maître des Pierres et retrouver la princesse pour vous retransformer en humain. Quatre poches vous permettent de stocker les objets importants pour votre quête. Un jeu d'aventure-action très classi-



que mais heureusement servi par des graphismes et une animation corrects (K7 Ariolasoft pour *Spectrum*.) J.H.

Type : aventure-action
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B



Amstrad Academy

Une compilation de quatre programmes dissemblables tant au niveau des thèmes que de la qualité. Pour le meilleur, on pourra citer *Zorro* ou *Bruce Lee* qui sont de bons jeux d'arcade. Pour le pire, on notera *Bounty Bob* et *Dambuster* qui, malgré des scénarios acceptables, disposent de graphismes trop rudimentaires. (K7 Master Games pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type : arcade
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : A



Knight Tyme

Dans ce jeu d'aventure-action futuriste, vous n'avez pas de monstre à combattre ou de piège à éviter. Il faut faire ici un usage intelligent des objets et utiliser les compétences des personnages que vous croisez. Un bon jeu au style original, servi par des graphismes et une animation de qualité. Pour un prix modique. (K7 Mad Games pour *Spectrum*.) J.H.

Type : aventure-action
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : A



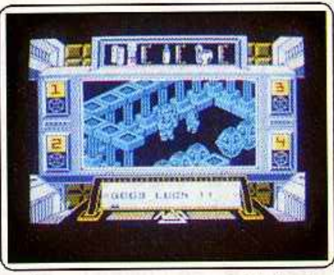
Maddog

…es de la vie d'un chien. Titus, après le très sophistiqué Erébus, propose un jeu d'action simple, mais dont le héros canin semble doué d'une vie propre, et dont les mouvements sont drôlement transcris à l'écran. Le décor est dépouillé et a des couleurs franches. *Maddog* suit ses idées fixes et doit éviter la cage. (Disquette Titus pour *Thomson*.) D.S.

Type : action
Intérêt : 10
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

Prodigy

Pour sortir de ce vaste monde semé d'embûches, vous devrez mettre la main sur quatre clés. Certes, le scénario n'est pas original mais le graphisme en relief est splendide et très varié. L'animation est correcte. Les bruitages, très discrets, explosent lors-

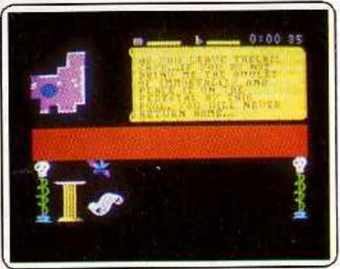


que le programme est en pause. Un bon jeu d'aventure-action (K7 Electric Dreams pour *Spectrum*.) J.H.

Type : aventure-action
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Master of Magic

Vous voici transporté dans le monde mystérieux de la magie. Il vous faut mettre la main sur l'amulette de l'Immortalité. Les monstres sont légion. Pour vous en débarrasser, vous devez fuir, recourir à votre épée ou à vos sorts. Un amusant jeu de rôle au prix



très compétitif, mais trop simple pour les amateurs chevronnés. (K7 Mad Games pour *Spectrum*.) J.H.

Type : aventure-rôle
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★
Animation : ★
Bruitage : ★
Prix : A

Golf

Ce parcours en neuf trous se joue seul ou à deux. Le choix des clubs est complet et l'on peut mettre de l'effet dans le swing pour compenser l'action du vent, par exemple. Le graphisme n'est que moyen car le terrain est vu du dessus et l'animation simpli-



fiée. Quant au bruitage, il est quasi inexistant. Un logiciel correct. (K7 Imagine pour *Spectrum*.) J.H.

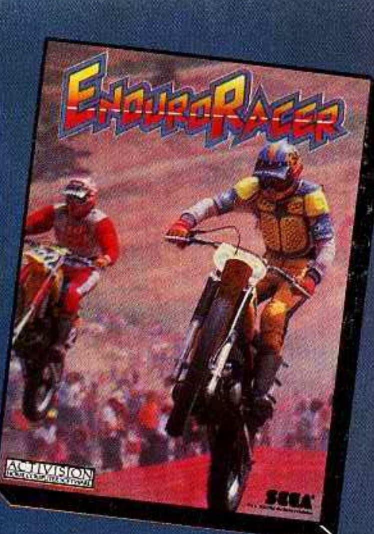
Type : golf
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

ENDURO RACER

Le géant de la







DISPONIBLE SUR AMSTRAD, C 64, ATARI ST

(CASSETTE & DISQUETTE)

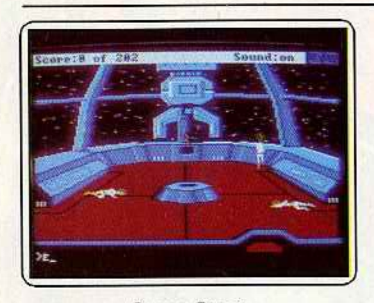
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE
9 Avenue Matignon - 75008 Paris

Tél. : (1) 42.99.17.85 - Télex : 650.703 - Fax 42.99.19.45



COUP D'OEIL



Space Quest

Votre soleil est en train d'agoniser entraînant avec lui toutes les planètes périphériques dans l'étreinte glacée de la mort. Vous devez donc récupérer le seul appareil capable de rendre la vie au système solaire. Celui-ci est aux mains des terribles Sariens. Un fabuleux jeu d'aventure animée, plein de surprises et de clins d'œil. (Disquette Sierra On Line pour *Amiga*.) E.C.

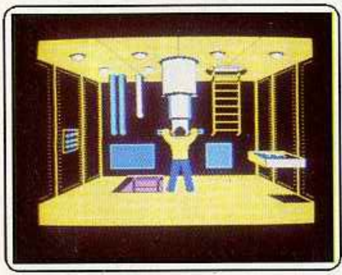
Type : aventure
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : E



MGT

MGT arrive sur *PC* et compatibles. Toujours aussi séduisant pour la subtilité de son inertie et de ses décors, le programme est identique aux versions précédentes (cf. *Tilt* 37). Une mission périlleuse qui profite d'une stratégie complexe, d'une ambiance feutrée mais captivante où l'action ne laisse aucune place aux tirs à gogo ! (Disquette Loriciels pour *PC* et compatibles.) O.H.

Type : action, stratégie
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Silent Service

Cette superbe simulation de sous-marin a été Tilt d'or sur *ST*. L'adaptation sur *Spectrum* est particulièrement heureuse et les graphismes restent de très grande qualité. En revanche, le maniement du jeu est nettement plus complexe du fait du grand nombre de touches à contrôler. Un excellent logiciel intéressant à souhait. (K7 Microprose pour *Spectrum*.) J.H.

Type : simulation de sous-marin
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : -
Prix : B

Tempest

Parcourant le pourtour d'une figure géométrique, vous empêcherez de nombreux cubes de parvenir jusqu'à vous. Ce jeu simple, tant pour ses graphismes que son action, requiert une attention de tous les instants pour ne pas se laisser déborder. Les



bruitages de cette version sont moins convaincants que ceux sur *Amstrad*. (K7 Electric Dreams pour *Spectrum*.) J.H.

Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : A

MGT

Cette version pour *ST* n'apporte — malheureusement — aucune amélioration notable à ce jeu, par rapport à la version d'origine pour *Amstrad CPC*. Vous contrôlez un véhicule-robot dans le dédale d'un complexe de recherche. Mille et un dangers



vous guettent dans cet univers en trois dimensions. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*.) E.C.

Type : action/aventure
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : C

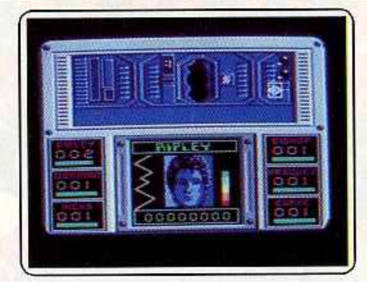
Conflict in Vietnam

Voici la version pour compatibles *PC* de ce logiciel testé dans notre dossier Wargame (*Tilt* 37). Réservée, bien entendu, aux passionnés du genre, cette simulation mise sur le réalisme des ses scénarios et la richesse des situations proposées. Classique, bien



conçue et agrémentée d'une notice particulièrement fournie... (Disquette MicroProse pour *PC* et compatibles.) O.H.

Type : wargame
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : F



Aliens

Cette adaptation possède une ambiance captivante (cf. *Tilt* 40). Si l'on reste loin de l'angoisse du grand écran, la gestion simultanée des six membres de l'équipage nécessite autant de réflexes que de stratégie. Le graphisme du *C 64* met bien en valeur cet univers lugubre. *Aliens* est une bonne simulation. (K7 Electronic Dreams pour *Commodore 64/128*.) O.H.

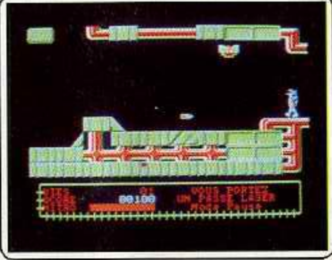
Type : action, échelle
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Red Alert

Le but est simple : protéger vos villes des missiles en utilisant vos défenses sol-air et votre satellite laser. Il est surprenant que ce jeu — qui date de la préhistoire de la ludotique — ait vu son adaptation sur *ST*. Certes les graphismes sont de qualité mais l'action est insipide et répétitive, sans parler des bruitages : assommants ! (Disquette Antic pour *ST*.) J.H.

Type : action
Intérêt : 6
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : C



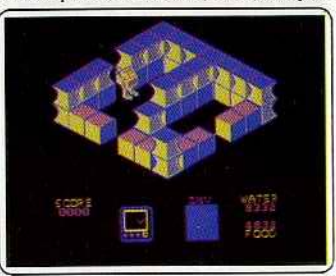
L'hépiss

Privé de générateurs d'énergie, votre vaisseau spatial dérive vers un trou noir. Seul espoir de survie pour l'équipage : qu'un volontaire réactive les générateurs de secours. Jouissant de décors agréables, ce programme déçoit par une animation peu attrayante, un sonorisation insuffisante et un manque criant de variété. (K7 ou disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC*.) M.B.

Type : action
Intérêt : 8
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★
Prix : B (K7 ou disquette)

Chimera

Un petit robot doit découvrir le secret du labyrinthe. Cette nouvelle version de *Chimera* est très semblable aux précédentes (cf. *Tilt* 30, page 39). L'action ne bénéficie pas d'un graphisme très varié. L'aventure s'avère parfois monotone, même si quel-

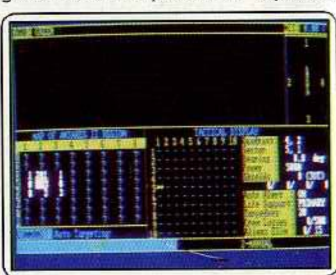


ques objets ou messages étayent la stratégie. Un logiciel qui vieillit mal. (K7 Firebird pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type : action, stratégie
Intérêt : 10
Graphisme : ★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

Star Fleet I

Une grandiose reprise de la série d'aventures galactiques bien connue, *Star Trek*. Des graphismes symboliques guère nouveaux pour des combats ternes. Une très grande facilité d'emploi. La difficulté du jeu progresse tellement qu'il semble impossible



d'atteindre le rang d'amiral. Les aspects tactiques prédominent. (Disquette Interstel pour *Amiga*.) N.C.

Type : combat spatial
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : —
Prix : D

Qrisp !

Un labyrinthe où sont disséminées les pièces d'un jeu d'échecs à rassembler. Le graphisme, même pour *Thomson*, est désuet, l'animation des personnages peu convaincante, quant au son... Les monstres habituels sont omniprésents. Vous disposez pour



les ralentir d'un pistolet anesthésiant. C'est vous que vous risquez d'endormir. (K7 Ere Informatique pour *MO5-MO6*.) J.-L.R.

Type : action
Intérêt : 6
Graphisme : ★
Animation : ★
Bruitage : —
Prix : B



ÉCHANGEZ VOS JEUX !!
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (joindre un timbre).
MICRO UTILISÉ : □ AMSTRAD CPC □ COMMODORE 64
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Ti. 42
SIDRA - 50.45.43.96.

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

RANARAMA

Croaahh ! croaahh !

Lors de leur attaque, les hordes de démons ne firent pas de quartier. Elles exterminèrent tout le monde sauf un apprenti magicien. Malheureusement, il a été transformé en crapaud en utilisant une potion le protégeant des démons. Vous le contrôlez sous l'apparence d'un batracien et l'acheminez aux travers des nombreuses pièces où grouillent les malfaisantes créatures, le but étant évidemment de les éliminer. Pour cela il faut trouver les différents items dispersés dans le dédale de couloirs et de pièces. Vous pouvez ainsi accéder à huit niveaux d'armement et huit sortes de protection. Le graphisme démontre bien que le *Spectrum* a encore de beaux restes.

En ce qui concerne les différents décors, le crapaud et les démons sont un régal pour l'œil : les murs, les planchers sont finement détaillés. Les couleurs utilisées avec sobriété ponctuent agréablement les changements de lieu. L'animation est aussi de bonne qualité, reproduisant les bonds de votre batracien et même ses clignements d'yeux. La musique est une merveille compte tenu des possibilités sonores du *Spectrum* au même titre que les bruitages accompagnant les sorts. Détail amusant : votre niveau d'énergie sera ponctué par la fréquence de vos croassements. On pourrait reprocher à ce programme d'utiliser le sempiternel thème du labyrinthe. Mais dans son cas, c'est si astucieusement fait que cela renforce le suspens ambiant. Un bon programme, crooaahh ! (K7 Hewson pour *Spectrum*). E.C.



Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*A*

ARKANOID

Casse-briques

S'il est un jeu connu de tous, c'est bien le casse-briques. Rapidement dépassé, il est tombé dans l'oubli et rares sont les amateurs capables de se souvenir des joies qu'il leur procura. Or, depuis plusieurs mois

déjà, il semble que ce jeu subisse un certain regain d'intérêt. Cela est dû, sans doute, à l'apparition dans les cafés d'une version revisitée du casse-briques :



Arkanoïd. Fondamentalement, le principe n'évolue guère. Le but est de renvoyer un projectile à l'aide d'une raquette afin de détruire des briques (d'où le nom du reste). Là où ce programme innove, c'est qu'il permet à la raquette de changer de forme ou de propriétés.
Après destruction de certaines briques, il arrive que des objets apparaissent à l'écran. Les récupérer permet de ralentir le jeu, d'agrandir la raquette, d'obtenir des missiles... Inutile de dire que la vérité du jeu en est grandement augmentée. Autre point fort de *Arkanoïd* : la réalisation. Les graphismes simples mais fort soignés sont du meilleur effet. Et parfaitement mis en valeur par des teintes agréables. De plus, les routines d'animation sont douces et précises. Notons aussi la gestion irréprochable des commandes et une bande sonore de grande qualité aux mélodies agréables.
Arkanoïd sait remettre au goût du jour un concept de jeu que tout le monde croyait éternellement dépassé et fait donc ainsi la preuve que la simplicité est une qualité parfois essentielle pour qu'un programme soit divertissant. Par ailleurs réjouissons-nous du fait que les jeux d'arcade pure ont encore de belles années à vivre. (K7 ou disquette Imagine, pour *C 64/128*.) M.B.

Type ___ *arcade*
Intérêt ___ *16*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★★
Bruitage ___ ★★★★★
Prix ___ *B*

STRYFE

Les hordes de Morvelinh

Il y a bien longtemps, quand on croyait encore aux créatures de légende et qu'il y avait encore des princesses à délivrer, un affrontement sanglant eut lieu au royaume de Féerie. Il opposait les gnomes (que vous incarnez) aux hordes maléfiques du grand démon Morvelinh. Votre tâche consiste donc à détruire sans pitié les différentes créatures du mal jusqu'à l'ultime bataille qui vous opposera au Maître du chaos.
Voilà un très bon jeu d'arcade sur *CPC*. Dès le chargement, on est étonné par la beauté de l'écran de présentation. On ne l'est pas moins par le graphisme du jeu qui dispose d'une centaine de décors, de nombreux monstres et d'un esthétisme en harmonie ▶



CRAFTON & XUNK

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.

REMI HERBULOT
MICHEL RHO
JEAN-LOUIS VALERO

Rémi Herbulot
Michel Rho

ERE

ENERGIE 99% CODE --DEMO-- SCORE 005000

AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE
ATARI 520 et 1040 ST



Aux commandes de votre vaisseau PHOENIX AY21, vous foncez sur les routes oubliées de l'espace. Votre mission : réouvrir ces routes autrefois piégées et détruire les stations laser qui vous tirent dessus tout en évitant les trous noirs, les zones magnétiques ou les régions à photon qui mettent à rude épreuve vos qualités de pilote.
L'exceptionnelle qualité graphique de PHOENIX et les effets spectaculaires de la vision 3D vous feront passer aux commandes des heures d'une intensité inoubliable.

PAUL CUISSET
PATRICK GUILLEMET



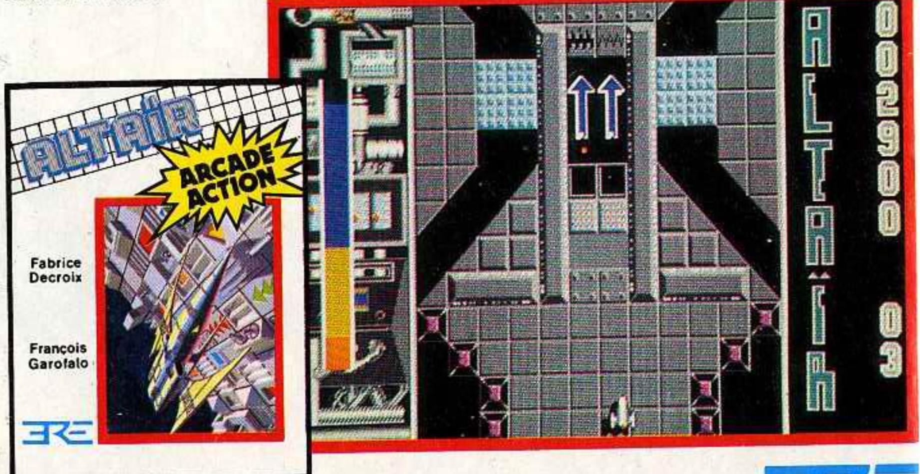


ATARI 520 ET 1040 ST

ALTAÏR

Aux commandes d'une navette d'intervention nucléaire, vous survolez la base gigantesque des pirates de l'espace, qui tentent de coloniser la 4è galaxie. Leurs installations vous narguent, leurs canons vous ajustent, leurs vaisseaux vous pourchassent, mais rien n'arrête l'œuvre de destruction salvatrice que vos nerfs d'acier conduisent.
Un jeu d'arcade grandiose et d'une beauté stupéfiante.

FABRICE DECROIX
FRANÇOIS GAROFALO



ATARI 520 et 1040 ST

ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

RC B 327 327 839

avec le thème. Les animations sont rapides, fluides et multiples : on peut compter jusqu'à quinze créatures bougeant simultanément pixel par pixel, sans qu'il y ait de ralentissement notable. L'environnement musical est lui aussi de bonne facture et renforce l'aspect trépidant du jeu. Ce n'est pas tout. ;avec *Stryfe* on peut jouer à deux simultanément, ce qui permet d'élaborer de fructueuses stratégies. Vous constaterez alors que certaines créatures (les fantômes)



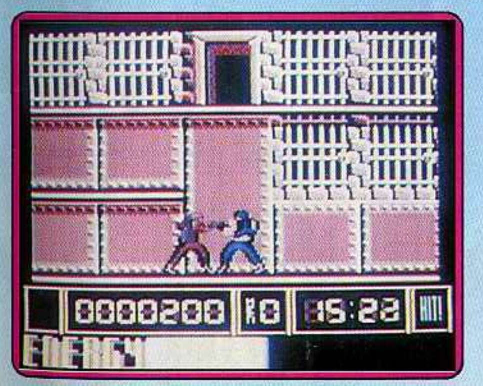
cherchent à se venger en attaquant que celui qui a cherché à les tuer. On peut dire qu'elles font preuve d'intelligence ! *Stryfe* est un excellent programme qui mériterait d'être adapté à des machines telles que l'*Amiga* ou l'*Atari ST*. (Disquette Ere Informatique pour *CPC Amstrad*.) E.C.

Type ________ ***arcade***
Intérêt ________ ***16***
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★★★
Prix ________ ***B***

KNUCKLEBUSTERS

Big Brother version micro

Sinistre avenir que nous prédit ce programme. Au deux cent onzième siècle,



suite à une contestation sociale de plus en plus vive, les prisons d'état se retrouvent surchargées du tiers de la population. Seule solution : le traitement chirurgical de la déviance sociale et l'utilisation des « réformés » en gardiens du système de répression (les androïdes). Votre rôle consiste à vous échapper de la cité pénitentiaire, en traversant six zones aussi différentes qu'hostiles et à vous réfugier dans le sanctuaire. Est-il bien sûr qu'il existe, d'ailleurs ? Le graphisme de *KnuckleBusters* reproduit bien l'ambiance d'un univers froid et inhumain (sentinelles casquées et murs d'acier). Quant à l'animation, elle utilise parfaitement les possibilités de la machine : scrollings fins et déplacements souples des androïdes, le tout à une vitesse stupéfiante. La musique est parfaitement adaptée au thème du jeu avec ses accents guerriers ; celle de *Rambo* est du même auteur. Vos combats se font sans armes à feu mais dans des corps à corps plus ou moins meurtriers en fonction du type d'androïdes rencontrés (cinq variations). D'autre part, il est nécessaire de ramasser des objets qui s'avèreront utiles par la suite (clefs, vivres). *KnuckleBusters* est donc un programme rapide, violent, techniquement irréprochable, mais utilisant un thème quelque peu usé. (K7 Melbourne House pour *C 64*.)E.C.

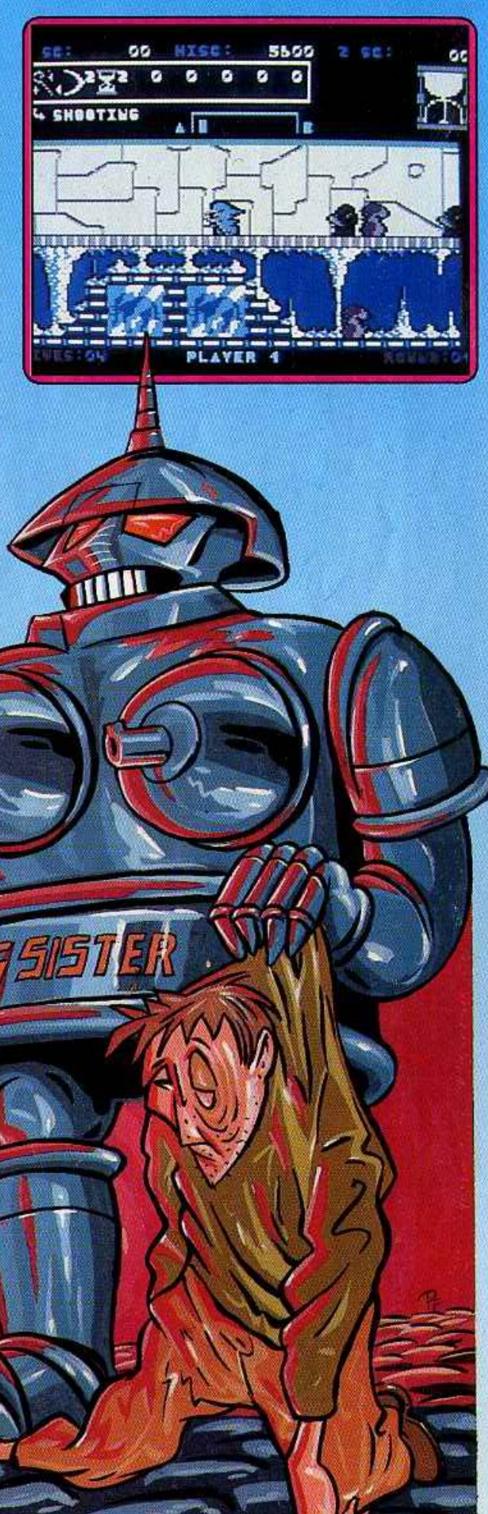
Type ________ ***arcade***
Intérêt ________ ***13***
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitage ________ ★★★★★
Prix ________ ***A***

MAGIC MADNESS

Le Bien et le Mal

Expression de la tradition puritaine anglo-saxonne, ce jeu d'action met en scène l'éternel combat entre le bien et le mal. Le joueur incarne le héros devant libérer sa contrée des forces maléfiques. Pour cela, il doit retrouver les quatre livres magiques permettant de vaincre l'infâme Colo. Les concepteurs de ce jeu ont, cependant, eu la bonne idée d'ajouter quelques touches d'originalité au scénario. Tout d'abord, le héros est une femme. Initiée au savoir des druides, elle possède plusieurs armes. Le sel est radical contre les lutins et autres fantômes. La crosse assomme les Markho (des êtres sanguinaires munis de gourdin) et les squelettes. D'autres créatures mystérieuses sont plus résistantes mais n'apparaissent qu'à partir d'un certain score. Le jeu est donc progressif. Le personnage que vous incarnez peut se mouvoir dans toutes les directions à l'aide du joystick. Il est cependant regrettable que le changement d'arme se fasse par la barre d'espace. Les commandes sont, quant à elles, agréables car précises et fort bien gérées. En revanche, les graphismes sont trop stylisés.

Etait-il impossible de faire l'équivalent de ce que l'on trouve dans nombre de programmes sur *C 64* ? Une très bonne note, en revanche, pour la bande sonore qui reprend le thème du dessin animé « L'apprenti sorcier », de Walt Disney. A défaut d'être réel- ▶



lement original, ce logiciel propose un ensemble son/graphismes assez enfantin et relativement agréable. (Cassette ou disquette Anco pour *C 64/128*.) M.B.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	***B***

MUTANTS

Garder son sang-froid !

Un jeu d'action typique et épuisant, bien trop classique malheureusement. Pour éliminer les mutants, vous pilotez votre vaisseau dans un labyrinthe gigantesque, armé de canons laser ou de boucliers protecteurs. Sur une musique de fond riche et bien conçue, la mission est particulièrement difficile. Le vaisseau, soumis à l'inertie, ne doit pas heurter les parois du labyrinthe sous peine d'être détruit. Il s'agit donc de manœuvrer avec légèreté le joystick, de ne jamais perdre son sang-froid et de découvrir au plus vite les galeries qui mènent au but ! Si l'on passe outre le manque d'originalité d'un tel scénario, on ne peut que reconnaître l'efficacité de l'animation. Trop efficace, en fait. Le sol, constitué d'un damier uniforme, défile si vite qu'il est quasi impossible de ne pas quitter le jeu sans une bonne migraine ! Dans ce logiciel, il n'est heureusement pas de recherche stratégique. *Mutants* est un « remake » à haute vitalité des trop nombreux logiciels d'action/labyrinthe classiques. Avis aux amateurs... (Disquette Ocean pour *Commodore 64/128*.) O.H.

Type	***action/labyrinthe***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

GUNSTAR

Mort dans l'espace

1997 : date fatidique pour l'humanité. Notre espèce, après avoir subi une attaque aussi injustifiable que cruelle, vient d'être mise en esclavage par de sanguinaires extraterrestres. Les hommes libres restants ne doivent leur salut qu'à leur base cachée dans les profondeurs souterraines de la Lune. Aux commandes de la flotte Gunstar, ces survivants devront donc libérer la Terre. Le programme dispose de graphismes fins et d'une utilisation rationnelle des couleurs. La diversité est au rendez-vous puisque, au gré des niveaux, vos agresseurs changeront d'allure. L'animation est fluide comme le prouvent le défilement fin du fond cosmique et les évolutions des différents vaisseaux. Une petite note d'humour vous est dispensée en cas d'explosion du vaisseau par l'animation du pilote terrorisé. Les explosions ont fait l'objet de soins particuliers. Le bruitage est sans doute la constituante la plus intéressante de ce programme. Tous les événements importants émettent des bruits réalistes, compte tenu surtout des possibilités sonores limitées des anciens *Spectrum*. Les auteurs n'en ont pas pour autant délaissé l'humour : au départ de chaque vaisseau, apparaît le C.V. du pilote ! Malgré l'excellente finition technique, on regrette le scénario un peu usé et le manque de progression dans la difficulté de ce programme. (K7 Firebird pour *Spectrum*). E.C.

Type	***arcade***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***A***

CHAMELEON

Les éléments se déchaînent

Contrairement à beaucoup, ce programme possède une relative originalité au niveau du scénario. Il faut évidemment sauver l'humanité, mais ce n'est pas en détruisant des petits hommes verts ou un méchant sorcier. Non, vous devez lutter contre les éléments naturels. L'harmonie régissant l'équilibre entre terre, eau, feu et gaz n'existe plus. La terre est donc soumise à



de rudes combats entre les divers éléments qui la composent. La conséquence directe est l'apparition de démons qui ne font qu'empirer les choses. L'humanité ne peut donc plus vivre en paix. Pour que l'harmonie soit rétablie, vous devez reconstituer le flux coloré régulateur des différentes forces naturelles. Ce programme utilise, paraît-il, la Panamition 3D. De concert avec le graphisme, ce système d'animation est censé créer une atmosphère particulière. « Censé » car la comparaison avec d'autres programmes ne fait pas ressortir d'apport ▶

discernable. L'animation douce et précise est de bon niveau. Quant à la partie sonore, elle est de qualité supérieure. La mélodie agréable possède des variations de tonalité aérienne et fort à propos. Les commandes sont bien gérées. *Chameleon* est donc un « hit » potentiel. Il est cependant regrettable que la progressivité du jeu ne soit pas plus importante et que les graphismes ne soient pas très soignés (K7 ou disq. Electric Dreams pour *C 64/128*.) M.B.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

FLYSPY

Héliportage

L'action : piloter un petit hélicoptère à travers les galeries d'un dangereux univers. La stratégie : ramasser les objets qui traînent et les utiliser au bon moment. Bref, un scénario classique qui met en place une mission difficile et attachante.

Flyspy bénéficie d'un graphisme très « fouillé » et vif en couleur. Les divers tableaux de jeu représentent l'intérieur d'un laboratoire souterrain. Sinistre enchevêtrement de tuyaux, rayons, téléporteurs et canalisations d'eau, la complexité du décor oblige à une parfaite concentration. Outre le classique maniement de votre vaisseau, vous devez maîtriser le menu « action » qui vous permet de prendre, laisser ou utiliser les objets découverts. Et il n'est qu'une seule stratégie susceptible de vous mener au succès. Les clefs ouvrent les portes, le laser occupe vos ennemis, les bombes font le reste ! L'intérêt de la mission réside donc essentiellement dans le choix des armes. Il en existe une panoplie assez variée pour motiver le joueur pendant de longues heures ! (K7 Mastertronic pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	***action/labyrinthe***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***

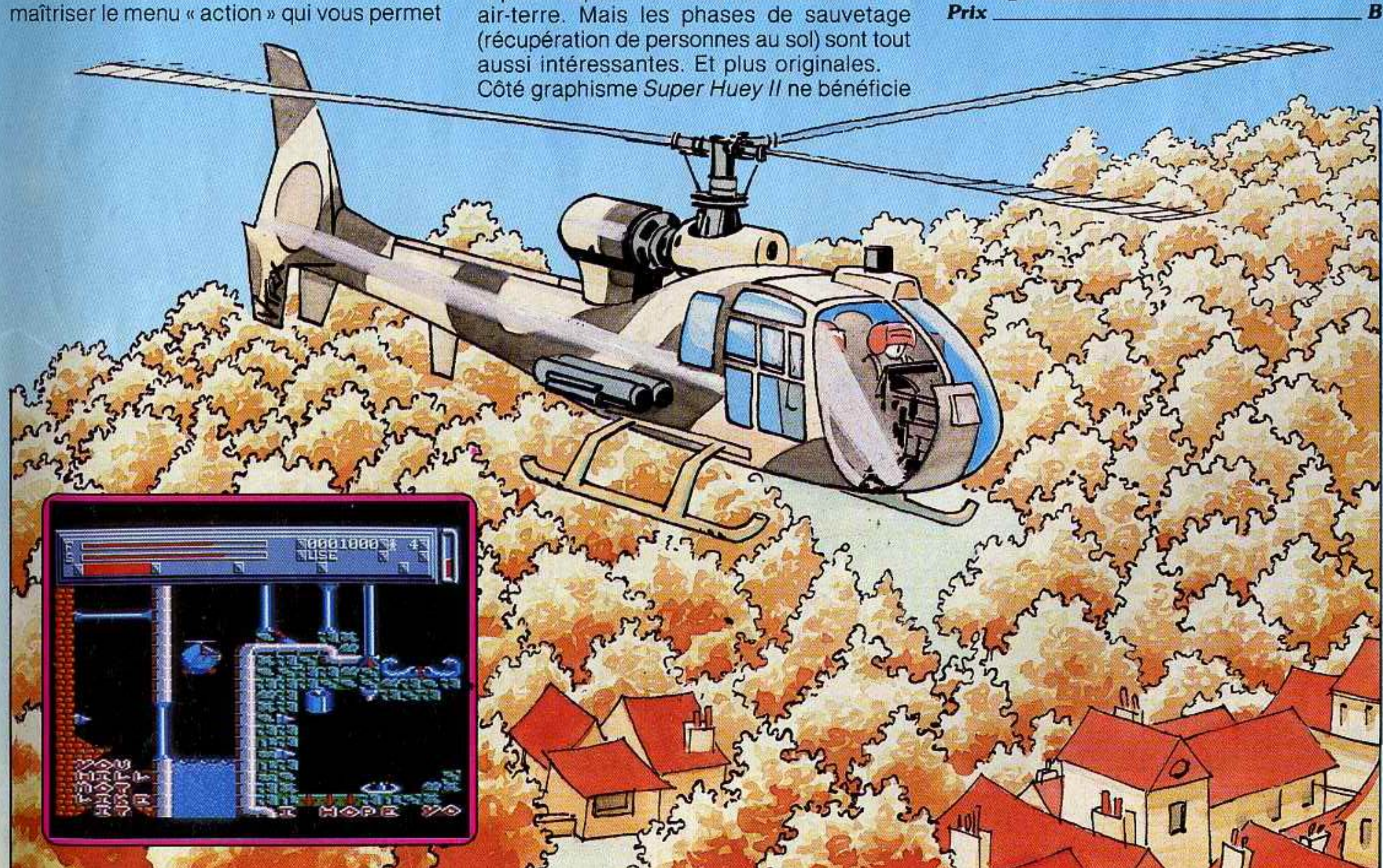
SUPER HUEY II

Vol en hélico

Sans commune mesure avec la version précédente (*Super Huey*), ce programme s'inscrit en bonne place parmi les trop rares simulations de vol en hélicoptère. *Super Huey II* possède deux atouts essentiels : un réalisme de qualité et un scénario captivant. Le pilotage vous invite à contrôler vingt-quatre commandes spécifiques. Le vol est soumis tout à la fois au joystick (réglage de l'« assiette » de l'appareil) et au clavier. Vous devez ainsi envoyer des messages radio, réceptionner les appels d'alerte ou réclamer diverses informations, météo, positions, etc. Il existe plusieurs scénarios, le plus fréquemment des combats air-air ou air-terre. Mais les phases de sauvetage (récupération de personnes au sol) sont tout aussi intéressantes. Et plus originales.

Côté graphisme *Super Huey II* ne bénéficie pas d'une très bonne représentation au sol. Le terrain est uniforme et parfois monotone. Les engins ennemis, en revanche, arrivent sur vous dans un contexte en trois dimensions particulièrement réaliste, ce qui décuple l'ambiance de la mission. Même chose pour l'excellent bruitage des pales et des réacteurs. De quoi séduire tous les amateurs de sensations ! Le vol en hélicoptère est, par principe, plus souple, plus délicat peut-être que le pilotage d'avions classiques. Un effet très bien rendu par ce simulateur qui ne pèche que par la simplicité graphique. (Disquette US Gold pour *C 64/128*). O.H.

Type	***simulation hélicoptère***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B*** ▶



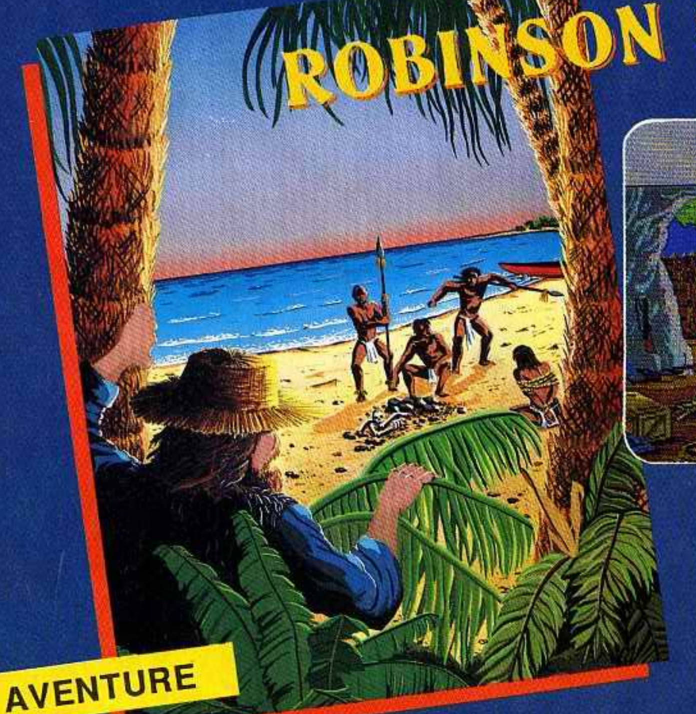
FONCEZ
DANS L'AVENTURE

COKTEL VISION



Thomson :
K7 - Disquette
Amstrad :
Disquette

Une machine infernale au coeur de Paris : JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique...
Un jeu nouveau à chaque partie.



Thomson :
K7 - Disquette
Amstrad :
Disquette
Compatible PC

Rescapé d'un terrible naufrage, Robinson Crusoé se retrouve seul sur une île déserte.
Sa survie ne dépend plus que de vous. Pourra-t-il enfin retrouver son Angleterre natale ?

ROBINSON CRUSOE: ☐ K7 MO5-MO6-TO7-TO8 : 155 F
☐ Disk TO8-TO9-TO9+ : 180 F
☐ Disk Amstrad : 180 F
☐ Compatible PC : 195 F

LE MYSTERE DE PARIS: ☐ K7 MO5-MO6-TO7-TO8: 165 F
☐ Disk TO8-TO9-TO9+ : 195 F
☐ Disk Amstrad : 195

Joindre un chèque correspondant + 10 F de frais de port.

Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F. COKTEL VISION : 25 rue Michelet ; 92100 BOULOGNE .

Nom------------------------ Adresse --

BALANCE OF POWER

Chef d'État

Si vous êtes plus attiré par la réflexion que par l'action, si vous pensez que rien ne vaut la stratégie, ce jeu est fait pour vous. Incarnant un chef d'État soviétique ou américain vous usez de tous les moyens pour que votre bloc l'emporte sur l'autre. Mais pas à n'importe quel prix : inutile de déclencher la troisième guerre mondiale pour arriver à vos fins, vous ne seriez plus là pour voir le résultat... Élément fondamental du jeu, une carte du monde au graphisme très précis est présente à l'écran. En cliquant un pays, il est possible d'obtenir des informations à son sujet ou bien d'y effectuer une action. Deux éléments s'avèrent fondamentaux pour réussir. Le premier tenir compte des aléas politiques du tiers-monde. Soutenir un gouvernement, des rebelles, ou l'armée d'un État est souvent nécessaire pour que le pays ne bascule pas dans l'autre bloc. De même, manœuvrer les États neutres peut s'avérer fort utile. L'intervention a lieu alors directement, au nez et à la barbe de tous. Second élément fondamental : la situation d'un État à un instant donné. Pour l'obtenir, cliquez un pays et sélectionnez une des options présentes dans la barre de menus. Aussitôt, l'ordinateur affichera les informations désirées, l'histoire du pays, sa situation politique etc. Facile d'accès, ce programme pour *Macintosh* possède un attrait certain. Son intérêt n'est diminué que par la non traduction de la documentation et des textes. Ils sont tous en anglais. (Disquette Mindscape pour *Macintosh*.) M.B.



La présentation couleur favorise cette version pour *Amiga* : elle apporte une plus grande lisibilité aux différentes cartes de zones d'influences, de richesse, de prestige, de vulnérabilité, etc. Une simulation stratégique de l'affrontement des deux grandes puissances où la règle semble être : déstabiliser les pays du bloc opposé et protéger les siens en jouant de la menace nucléaire. La principale leçon de ce jeu est triviale : les USA ou l'URSS ne reculeront devant aucune action pour défendre leurs « intérêts vitaux ». (Disquette Mindscape pour *Amiga*.) N.C.

Type ____ ***simulation géopolitique***
Intérêt ____ ***Mac : 16 ; Amiga : 14***
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____
Bruitage ____
Prix ____ ***D***

VOLLEY-BALL

Frapper fort

Une simulation intéressante qui laisse peu de choix pour gérer la difficulté du match. Le terrain est vu de côté. Pour un contexte graphique de qualité, l'animation permet un contrôle facile du joueur principal. C'est en fait l'ombre que projette le ballon au sol qui vous permet de bien situer votre personnage et de répondre ainsi aux tirs adverses. *Volley-ball* ne propose que deux niveaux de jeu : soit que vous laissiez à l'ordinateur le rôle de déterminer votre frappe, soit que vous choisissiez entre la passe longue, la manchette ou le smatch... Le jeu reste par ailleurs très lent et, s'il est toujours possible d'admirer le réalisme des actions, la partie contre l'ordinateur ne comblera pas nécessairement les professionnels ! C'est alors le jeu à deux qui mérite le plus votre attention. L'ambiance du match est appuyée par un bruitage simple mais réaliste. A noter enfin que le choix du joueur actif est automatique et qu'il reste quasi-impossible d'estimer convenablement la hauteur du filet. Ceci ne suffit heureusement pas à discréditer l'action. (Disquette Chip pour *Amstrad CPC*.) OH.



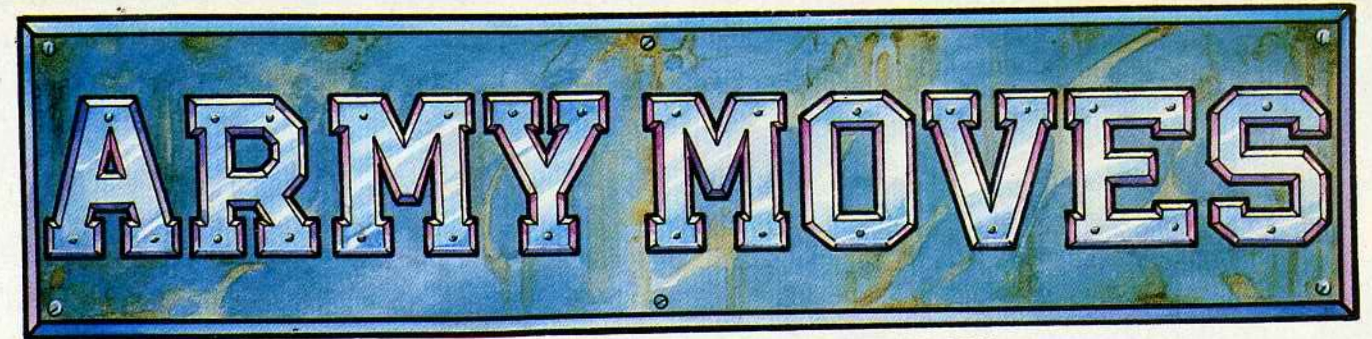
Type ____ ***sport/volley-ball***
Intérêt ____ ***13***
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ ***C***

IT'S ONLY ROCK'N'ROLL

Musical

Ce pourrait être une nouvelle race de logiciels, ce n'est qu'une disquette de données pour les programmes musicaux de l'*Amiga*. Mais quelles données ! Les dix-huit instruments et quarante partitions au standard IFF peuvent être utilisés comme un support à l'apprentissage de la musique, comme une trame pour l'étude d'arrangements ou, directement, comme un fond sonore à vos créations audiovisuelles. Les partitions n'incitent pas à une écoute passive. Elles sont plutôt décevantes. En effet, elles ne sont que la transcription de la ligne mélodique fondamentale d'une chanson célèbre. Il semble leur manquer un instrument ou la partie vocale. On aurait envie de les réécrire. Leur finalité semble être de fournir des exemples pour vos compositions originales. Le manuel est en anglais. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*). N.C.

Type ____ ***données musicales***
Intérêt ____ ***12***
Graphisme ____ ***sans***
Animation ____ ***sans***
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ ***D*** ▶



UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRÉSENTE 7 SITUATIONS DIFFÉRENTES.

Lancez-vous à l'attaque du Quartier Général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir : jeeps, hélicoptères. Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre Mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous-lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

AZPIRI

DINAMIC

Imagine

..the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

MAGIC

Aventures sylvestres

Deux joueurs, deux fenêtres sur l'écran. Dans chaque fenêtre se trouvent un sorcier et une sorcière. Chacun vit à une extrémité de la forêt. Le sorcier envoie des lapins grignoter la maison de la sorcière, la sorcière envoie des lutins déplacer un rocher qui écrase la cabane du sorcier. Lapins et lutins se battent quand ils se croisent. L'issue du combat, vu de haut, dépend de votre pugnacité mais aussi de la proximité du sorcier et de la sorcière. Le vaincu revient à domicile avant de tenter une nouvelle expédition. Un seul joystick contrôle les personnages : un mouvement vers le bas fait quitter le sorcier pour incarner un lapin (et vice-versa), de même pour la sorcière et un lutin, mais jamais simultanément. Un lutin ou lapin loin des jupes de son sorcier ou de sa sorcière est plus vulnérable au combat : il importe de coordonner les déplacements. La nécessité de passer, au moment adéquat, d'un personnage à l'autre constitue la principale originalité de ce programme.

L'animation est correcte. Les personnages n'emportent pas, comme trop souvent sur *Thomson*, un morceau de décor derrière eux. Les graphismes sont lisibles, mais les tableaux sont trop peu nombreux.

(Cassette et disquette Titus pour *Thomson*, des versions pour l'*Amstrad CPC* puis pour *Atari ST*, *IBM-PC* et compatibles sont annoncées.) D.S.

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***K7. . . B ; disquette. . . C***

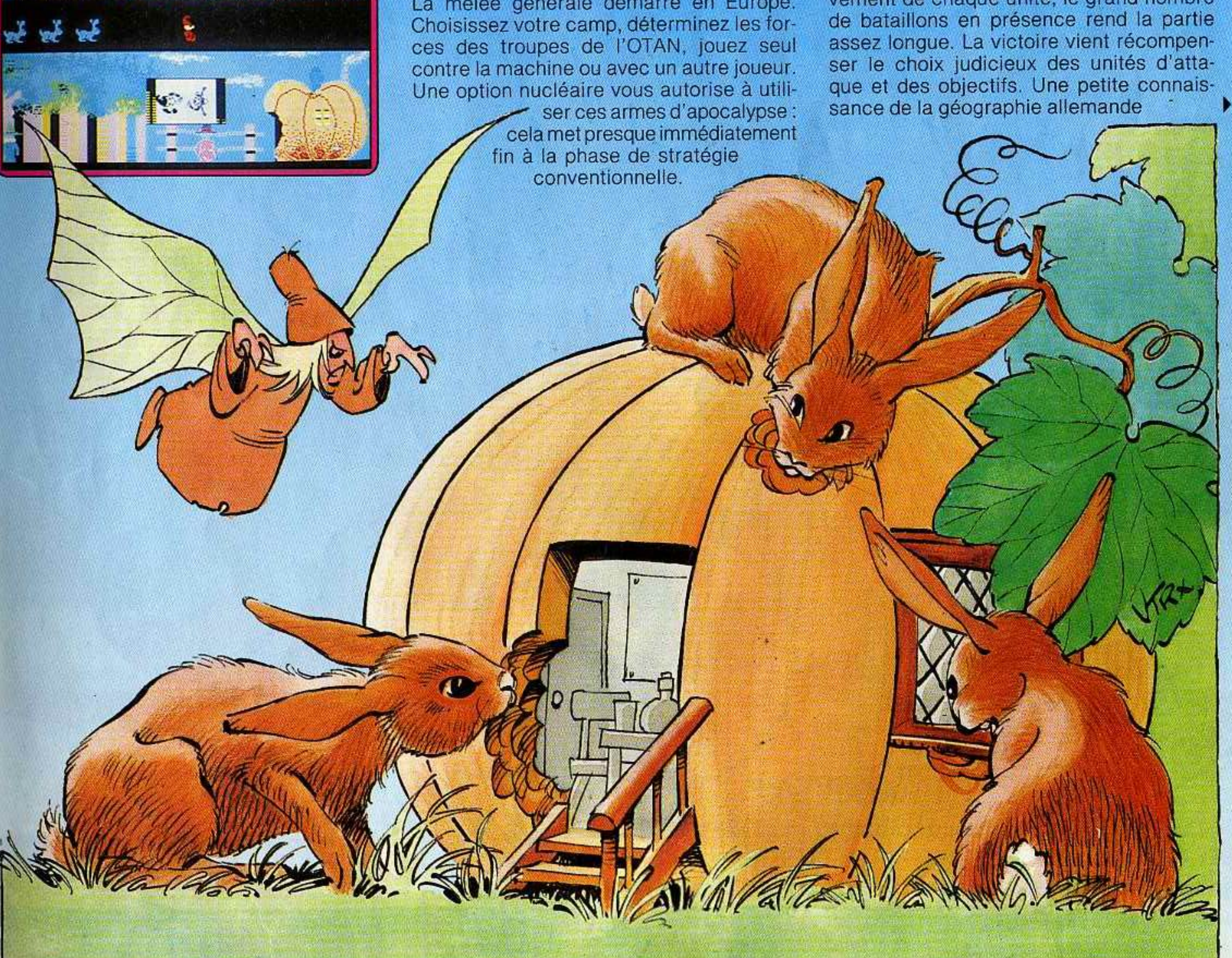
BATTLEFIELD GERMANY

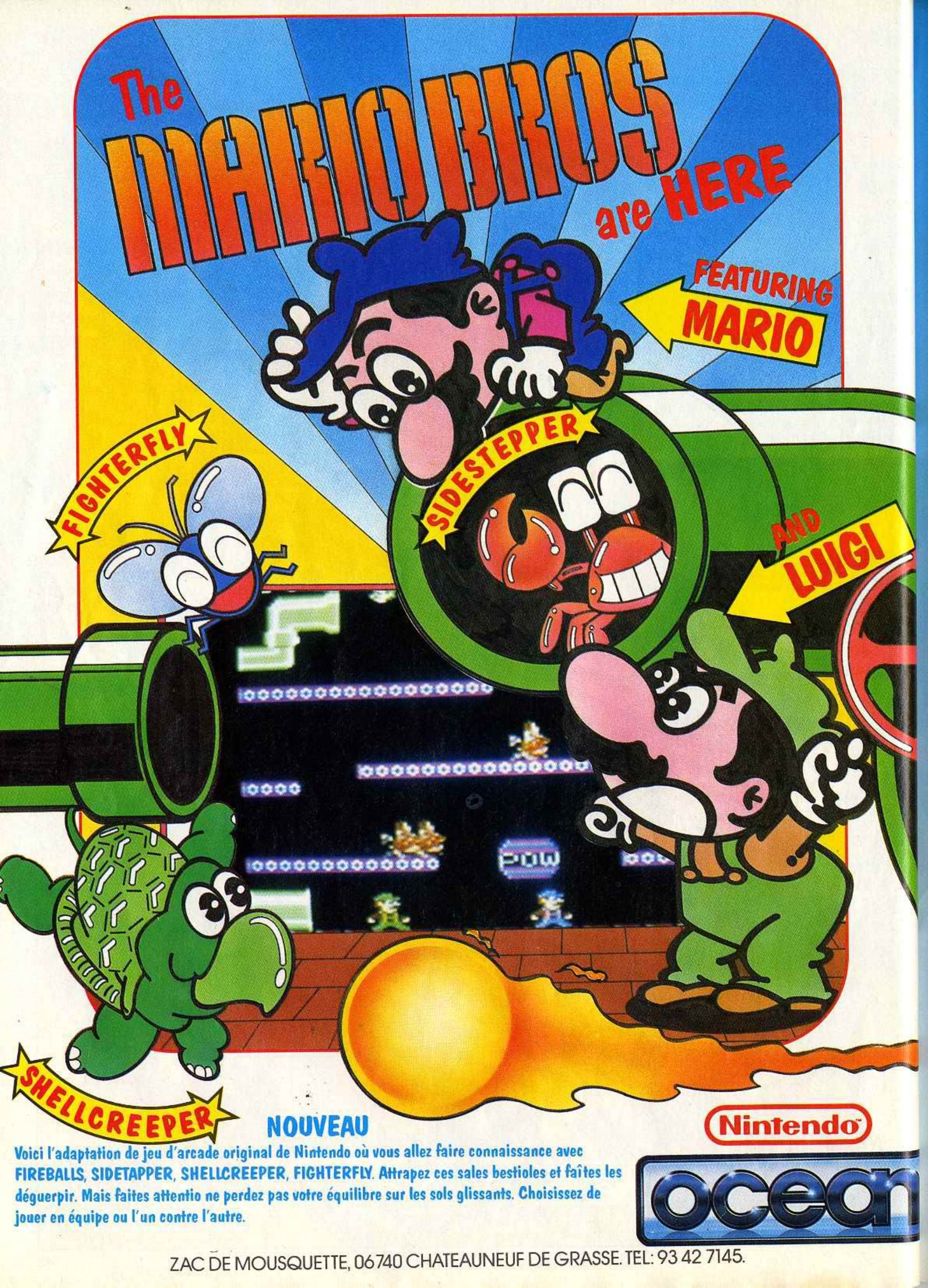
Conflit nucléaire

Un wargame de PSS avec de jolies couleurs. Une crise moyen-orientale a dérapé. La mêlée générale démarre en Europe. Choisissez votre camp, déterminez les forces des troupes de l'OTAN, jouez seul contre la machine ou avec un autre joueur. Une option nucléaire vous autorise à utiliser ces armes d'apocalypse : cela met presque immédiatement fin à la phase de stratégie conventionnelle.

La barre de menu vous renseigne sur la phase du jeu en cours, une fenêtre en haut à droite représente le territoire des deux Allemagnes, quasi invisible sous l'entassement des troupes des deux camps. La majeure partie de l'écran représente le théâtre des opérations, les différents types de terrains correspondent à des cellules hexagonales de couleurs différentes, les unités de chaque arme se symbolisent par leur silhouette (char, hélicoptère, etc.).

Si l'ordinateur calcule vite et montre le mouvement de chaque unité, le grand nombre de bataillons en présence rend la partie assez longue. La victoire vient récompenser le choix judicieux des unités d'attaque et des objectifs. Une petite connaissance de la géographie allemande ▶





The
MARIO BROS
are HERE
FEATURING
MARIO
FIGHTERFLY
SIDESTEPPER
AND
LUIGI
POW
SHELLCREEPER
NOUVEAU
Voici l'adaptation de jeu d'arcade original de Nintendo où vous allez faire connaissance avec FIREBALLS, SIDETAPPER, SHELLCREEPER, FIGHTERFLY. Attrapez ces sales bestioles et faîtes les déguerpir. Mais faites attentio ne perdez pas votre équilibre sur les sols glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.
Nintendo
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

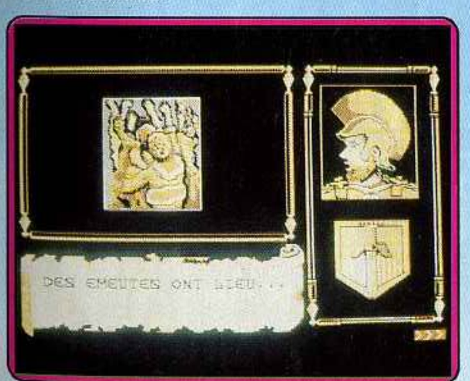
aide à se repérer. Une trop grande familiarité avec ce pays rend le détail des cartes présentées un peu déroutant. Graphismes clairs pour le genre. (Cassette PSS pour *Amstrad CPC*, versions *Spectrum* et *Commodore* annoncées). D.S

Type	**wargame**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★
Prix	**B**

ETHNOS

La fin justifie les moyens

Tenant plus de la simulation que du jeu d'aventure classique, *Ethnos* vous met dans la peau du sixième chancelier Tsakalan. Vous avez pour mission de réunir en une seule et même fédération votre clan et celui des Amstrides.



Au commencement, il est nécessaire de choisir le milieu géographique de votre pays : jungle, bord de mer, forêt, lande ou steppe. Ensuite, vient le choix du mode de gouvernement : monarchie ou conseil des sages. Ces facteurs ont des conséquences directes sur le déroulement du jeu (ce qui est une très bonne idée). Il est seulement regrettable que l'utilisateur ne soit pas plus libre de ses choix. Après les préliminaires, des informations relatives à votre pays et à l'Etat rival sont fournies. Elles permettent de définir une stratégie de jeu. En fonction de la puissance Amstride, vous pouvez agir de différentes manières : par la force, la culture, l'intoxication idéologique ou bien d'autres moyens afin de parvenir à votre but. Ces options sont accessibles grâce à divers menus. Difficile de faire plus simple. La maîtrise du jeu ne pose donc aucune problème. Saluons au passage la grande convialité de ce programme qui n'est en rien entamée par l'univers particulièrement riche qu'il propose. Autre réussite : les graphismes de très bonne facture parfaitement mis en valeur par des teintes bien choisies. *Ethnos* n'a en fait, mise à part l'absence de bruitage, aucun gros défaut. Et comme il se paye le luxe d'être original nous ne pouvons dire que : « bravo » ! (Disquette Chip pour *Amstrad CPC*.) M.B.

Type	**aventure**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	**B**

DUEL AU COLORADO

L'Ouest sauvage

L'Ouest sauvage, les vastes plaines du Middle West couvertes de troupeaux de bisons, les tribus Shoshones, les chevauchées sans fin, les duels au colt six coups, voilà quelques-uns des ingrédients d'un cocktail qui a longtemps fait rêver. Il faut cependant une bonne dose d'imagination pour rêver avec *Duel au Colorado*. Le graphisme a la simplicité des pionniers et l'animation est quasi inexistante.

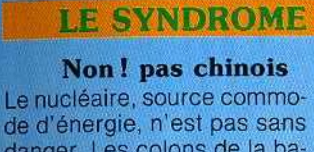
Vous pouvez ranger votre joystick au magasin des accessoires, l'action se passe exclusivement sous forme d'un dialogue, de style humoristique, entre le héros solitaire que vous êtes et une personnalité non identifiée que je soupçonne être l'ordinateur lui-même. L'analyseur syntaxique simplicie la conversation. Seules les trois premières lettres des mots sont prises en compte. Cheval devient ainsi « che ». Aucun dictionnaire n'est fourni, il faut se débrouiller pour trouver soi-même les tournures valides. Je signale aussi à l'auteur que « c'est trop



abrupt » ne s'écrit pas « c'est trop abrupte ». Le but du jeu n'est pas défini au départ, je ne vais donc pas trop vous en dire pour ne pas déflorer le sujet. Sachez malgré tout qu'au centre de l'action se trouve une ville fantôme hantée par un homme qui joue — mal — de l'harmonica. Vous rencontrerez peu de personnages mais, attention, même le plus anodin peut être dangereux. Soyez toujours prêt à dégainer votre colt et assurez-vous qu'il est bien chargé. Je vais ▶

quand même être bon prince et vous donner une indication : il fait chaud dans le désert et l'on y meurt facilement de soif. Ramassez tout ce que vous trouvez, ça peut servir.
Une bande son enregistrée conjointement au programme vous offre une musique originale et vous fait passer le temps pendant le chargement. Mais le silence qui suit paraît d'autant plus écrasant. Tout juste honnête, ce logiciel manque du souffle épique qui a fait de la légende de l'Ouest un mythe universel. (Cassette Chip pour toute la gamme *Thomson).* J.-L.R.

Type	***aventure-rôle***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★★
Prix	***B***



LE SYNDROME

Non ! pas chinois

Le nucléaire, source commode d'énergie, n'est pas sans danger. Les colons de la base lunaire Star War le savent : ils n'ont pu échapper aux nuisances du réacteur de leur quartier général. Votre tâche consiste donc à le stabiliser en parcourant le scénario complexe du Syndrome. Vous devez successivement trouver six codes d'accès pour emprunter le terminal d'ascenceur qui vous emportera au second étage de la base (dur !) et retrouver les morceaux épars du cerveau du président (que fait-il là ?).
Après avoir survécu à quelques péripéties, vous devez apprendre un nouveau langage informatique afin de neutraliser le réacteur. Comme on peut le voir, les auteurs ne manquent pas d'imagination. Outre son bon scénario, le jeu dispose d'un bon graphisme en trois dimensions qui, malgré la relative faiblesse de résolution de la machine (160 × 200), réussit à créer un environnement riche en détails et à l'esthétique futuriste. L'animation de votre personnage, des gardes et des robots hostiles qui parcourent les coursives est de très bonne qualité, fluide et réaliste. Au niveau sonore, on appréciera la bande musicale. Néanmoins rien ne saurait être parfait : la qualité de bruitage des tirs est vraiment sommaire. Ce programme semble représenter une nouvelle étape dans la philosophie des jeux d'arcade-aventure avec son emballage au look BD, son scénario complexe et un bon graphisme : améliorations tous azimuts. (K7 Cobra Soft pour *Amstrad CPC.*) E.C.

Type	***action***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***

KRAKOUT

A vos raquettes

La partie commence comme un vieux tennis sur console. La suite tient de la haute voltige. Un thème classique pour un jeu tout simplement génial ! Sur l'écran, *Krakout* met entre vos mains une raquette rectangulaire. La balle s'élance, frappe une brique et rebondit vers vous. Rien de plus facile que d'anéantir ce premier tableau. Et voici qu'apparaissent alors d'étranges lutins ou de curieux éclairs jaunes, que certaines des briques se marquent d'une lettre ou explosent, faisant le vide autour d'elles. Impossible de résister à l'action. La raquette s'agrandit lorsque l'on frappe certaines touches. Elle stoppe parfois la balle, se bloque au contact des mouches diaboliques ou déclenche l'arrivée d'extra-balles mouvementées !
Krakout est un peu le « Boulder Dash » des « action/raquette », un remake prestigieux d'un thème des plus classiques. Passionné par l'action, on mettra alors le plus grand soin à établir le menu de la prochaine partie : vitesse de la balle ou de la raquette, effet de scrolling, bruitage, inertie, le jeu est redéfinissable en bien des points. La musique de présentation est aussi ingénieuse que les bruitages. L'animation aurait pu supporter un graphisme plus vif. En conclusion, un jeu passionnant qui a su remettre au goût du jour une recette oubliée. (K7 Gremlin Graphics pour *C 64/128.*) O.H.

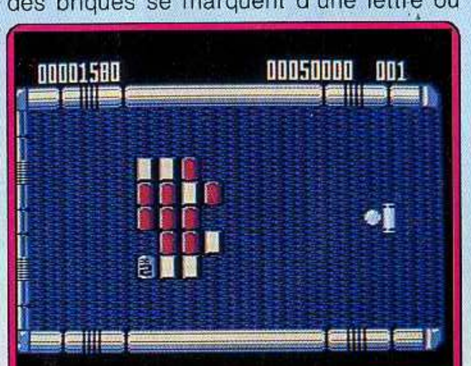
Type	***action/raquette***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

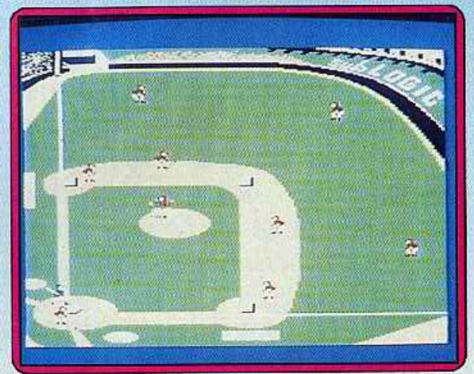
BASEBALL

Stratégie

Sublogic développe ici une nouvelle simulation aussi complète que complexe. Selon la même gestion que *Football* un programme de football américain (qui sera critiqué dans le prochain numéro de *Tilt*). *Baseball* vous invite à diriger les plus célèbres équipes mondiales. Il s'agit, en fait, d'un jeu très réaliste. Que l'on choisisse une partie entièrement gérée par l'ordinateur ou que l'on joue seul ou à deux, le match vous permet de définir les équipes, de modifier les capacités de chacun des joueurs pour chacune des étapes de la partie. L'animation des périodes de jeu est heureusement très précise.
Le programme fait plus appel à la stratégie qu'à l'action. Il s'agit, en effet, de tenir compte des possibilités de chaque équipe et d'incorporer des joueurs professionnels bien connus des amateurs.
Le prix des deux disquettes de jeu limitera ▶







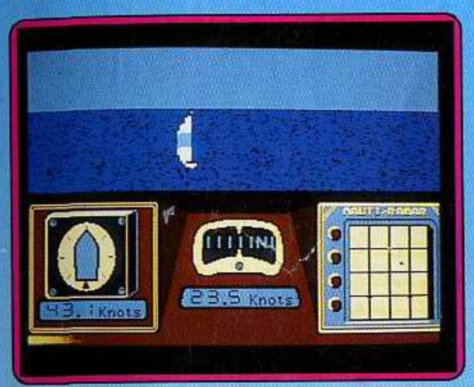
vraisemblablement le nombre des acheteurs. *Baseball* est un logiciel réservé aux plus purs passionnés. (Disquettes Sublogic pour *Commodore 64/128*). O.H.

Type — ***sport, baseball***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***F***

SAILING

Régate

Passionnés de voile et de régates, Activision a pensé à vous ! Relativement éloigné de la simulation, ce programme vous met à la barre d'un magnifique voilier. Avant



toute chose, il est nécessaire de construire le bateau en définissant sa longueur hors tout, la hauteur du pont, la position des ailerons de stabilisation et autres. Bien évidemment, tout cela ne se fait pas au hasard mais en fonction des conditions météorologiques. Ensuite la régate proprement dite commence.

Après avoir choisi son adversaire, on se retrouve à la barre. Fractionné en deux parties, l'écran affiche l'horizon et le tableau de bord. Les graphismes relativement sommaires des instruments sont compensés par un dessin stylisé mais réaliste du concurrent. Notons aussi le réalisme de l'animation. Fort bien simulée, elle affecte la représentation de l'horizon qui oscille de haut en bas et de droite à gauche. Une bonne préparation physique est donc fortement recommandée : qui a dit que le mal de mer était une légende ? Eh bien, non !

De nombreux indicateurs de direction, vitesse et effet du vent, position relative par rapport aux bouées sont présents sur le tableau de bord. Analyser les différents paramètres fournis et en tirer efficacement profit vous permettront de dépasser votre adversaire et donc de remporter cette régate. Vous n'aurez plus qu'à choisir un autre challenger afin d'atteindre la première place du classement général. (Disquette et cassette Activision pour *Amstrad*). M.B.

Type — ***simulation de voile***
Intérêt — ***17***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — ***B***

FELONIES

Sortilèges et psychologie

Jeu d'aventure simple et agréable, *Felonies* vous propulse en plein Moyen Âge. Votre tâche est simple : empêcher les forces du mal de s'emparer du trône royal. Pour cela vous disposez d'une panoplie d'armes et de nombreux sortilèges. S'en servir à bon escient vous permettra de triompher des multiples dangers jalonnant votre route. Les êtres que vous rencontrez ne sont pas forcément ennemis. Certains sont précieux, d'autres inutiles et parfois même néfastes. Ils apparaissent à gauche de l'écran dans un cadre réservé au graphisme. Ce dernier est assez beau, sans atteindre le niveau des *Passagers du vent*. Il utilise pleinement les capacités des *Thomson*.

Votre réussite est fonction de votre capacité à percevoir la personnalité cachée de chacune de vos rencontres. Pour cela, vous avez le choix entre plusieurs actions auxquelles vous accédez par une fenêtre de dialogue située en bas de l'écran (elle sert aussi pour les inventaires). Une fois ouverte, elle indique les options disponibles qu'une simple pression sur « Enter » ou « Fire » permet de valider. Cette technique, bien que limitant les évolutions du joueur, se révèle souple et fort accessible. En outre, elle affranchit l'utilisateur de l'analyse syntaxique qui, trop souvent, entrave la progression.

Correctement présenté et fort bien réalisé, *Felonies* possède un scénario agréable. Sa simplicité plaira certainement aux nouveaux aventuriers. En revanche, les connaisseurs risquent de s'en détourner au



profit de vedettes comme *Sram* ou *Les passagers du vent*. (Cassette Ere Informatique pour *Thomson MO 5 MO 6*). M.B.

Type — ***aventure***
Intérêt — ***14***
Graphisme — ★★★★
Animation — –
Bruitage — ★
Prix — ***B***



TURBO GT

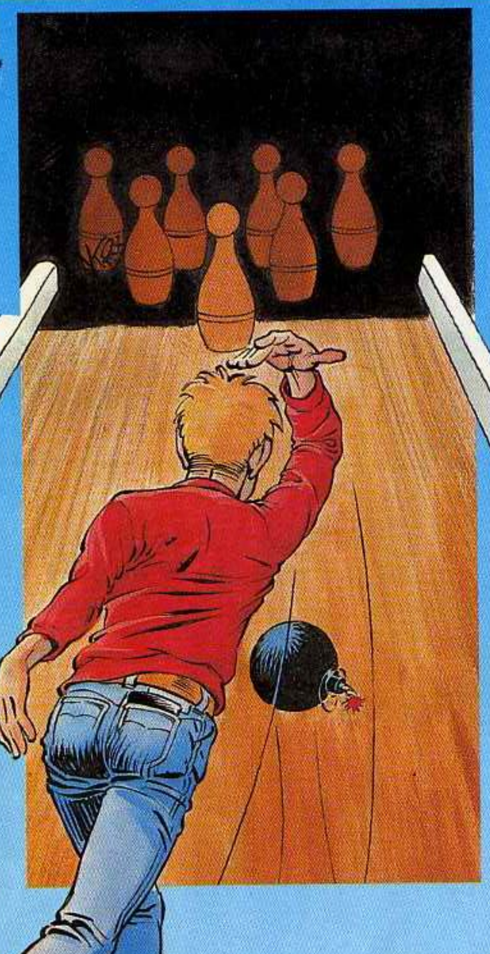
Asphalte

Vous voici engagé dans une nouvelle course de voitures. Elle n'est sûrement pas la plus captivante de toutes mais elle risque, malgré tout, de vous retenir de longs moments devant votre *ST*.
Contrairement aux autres logiciels de ce type, le circuit est vu du dessus et vous n'aurez donc pas droit à une représentation en trois dimensions. Pourtant le graphisme reste très engageant. Le but de chaque course est d'arriver premier, seule manière de participer à la course suivante. Votre bolide dispose de commandes extrêmement simplifiées : directions et accélérateur. Pour freiner, il suffit de « lever le pied » et votre vitesse décroît rapidement. La difficulté ne tient pas à l'agressivité des autres concurrents (ils se laissent « traverser » sans opposer la moindre résistance), ni aux obstacles semés sur la piste, mais plutôt à votre voiture. Elle semble équipée de mauvais pneus et elle dérape franchement à chaque virage pour peu que la vitesse soit excessive. Si dans le premier parcours, cela ne pose guère de problème (il faudra cependant éviter de faire un tête-à-queue et de rouler alors à contresens), il en va tout autrement dans les parcours suivants. En effet, les bandes de sécurité qui bordent le terrain ne font pas que vous ralentir. A certains endroits,



votre voiture ira tout simplement se bloquer dessous, vous obligeant à attendre, impuissant, la fin de la course.
Evidemment, les parcours eux-mêmes sont de plus en plus difficiles et, dès le troisième, les virages en épingle à cheveux font leur apparition. Sans compter que le revêtement de la piste est loin d'être parfait. Si la terre ou l'asphalte permettent encore un peu d'adhérence, la glace, pour sa part, la réduit au minimum. Une fois que vous aurez remporté les cinq premières courses, le jeu reprend avec les parcours du début, mais vos adversaires sont plus rapides et il vous faudra mieux maîtriser vos dérapages pour arriver premier. Les bruitages, sans être extraordinaires, accompagnent agréablement le déroulement du jeu. Ce logiciel sans prétention est plus captivant qu'il n'y paraît au premier abord. Vous risquez d'y passer du temps. (Disquette Gazoline Software pour *ST*.)

J.H.

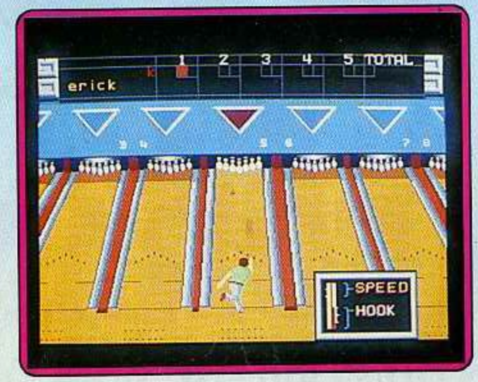


Type	***course automobile***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

10TH FRAME

Vive la quille

Le ton de ce logiciel est donné dès le début : l'excellente bande musicale digitalisée fait comprendre que l'accent a été mis sur le réalisme sonore. Tout y est : le bruit du roulement de la boule vers les quilles, la chute de ces dernières sous l'impact du projectile, les grincements du mécanisme de remplacement des quilles et même les applaudissements. Il ne manque que des quolibets. Le tout avec une hallucinante vérité due à la digitalisation de tous ces événements sonores. Le graphisme, quant à lui, sans être étourdissant est riche en détails et couleurs. L'animation du lanceur de boule est d'une fluidité parfaite et respecte exactement les caractéristiques gestuelles d'un joueur de bowling. Grâce à la souris tous les paramètres seront modifiables : par exemple, les trajectoires des lancers. Vous pourrez jouer en équipe ou individuellement. La comptabilité du jeu est tenue par la machine. A noter que vous pourrez garder une trace de vos exploits sur imprimante. Acces Software réalise un coup de maître avec cette version pour *ST*, qui n'a rien à voir avec celle du *C 64*. (Disquette Acces Software pour *Atari ST*).

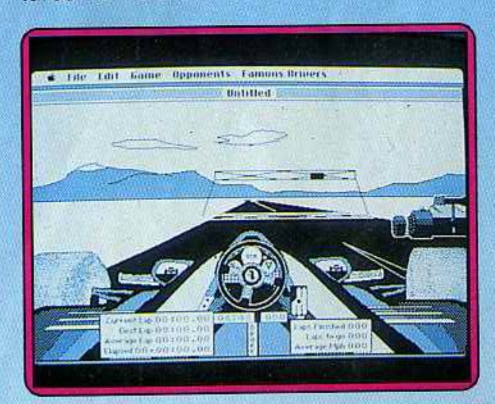


Type	***simulation sportive***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	***D***

FERRARI GRAND PRIX

En route

Dans le vrombissement sourd des moteurs surpuissants (c'est très imagé sur un *Macintosh*), le départ va être donné. Vous l'avez compris, il s'agit d'une course de voitures. Au volant de votre bolide vous attendez le moment crucial où les chronos vont démarrer. Face à vous apparaît le tableau de bord de votre véhicule avec le cadran de la vitesse et celui du compte-tours, des chronomètres et enfin un engin très étrange qui vous donne votre angle de virage. En arrière plan, la route qui se dessine sur plusieurs centaines de mètres. A votre droite et à votre gauche, deux rétroviseurs accrochés à la carrosserie vous renvoient l'image d'une route pour l'instant déserte. Grâce à eux vous voyez ce qui se passe derrière vous, les voitures que vous laissez sur place et celles qui vous remontent irrésistiblement, pour finir par vous doubler.



Le départ est donné. Grâce à six touches que vous aurez au préalable définies, vous lancez votre véhicule. Si vous n'êtes pas trop mauvais, rapidement il vous répondra au doigt et à l'œil. Un virage à droite, un virage à gauche, le paysage s'égrène au fil des kilomètres. La lutte acharnée qui s'est ▶

les meilleurs logiciels sont à Conforama



La compilation des 6 jeux sur cassettes

149 F pour TO 7-70 THOMSON

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.

PRIX VALABLE JUSQU'AU 21 JUIN 1987.

Le pays où la vie est moins chère.

engagée mobilise toute votre attention. Un à un, vous devez remonter tous les concurrents en vous faisant doubler le moins souvent possible. Le jeu comprend cinq circuits prédéfinis ainsi qu'un éditeur qui vous permet de faire vos propres créations.
Un certain nombre de détails, comme les chaussées défoncées ou les différentes techniques pour aborder un virage, ajoutent au réalisme du jeu. Un seul regret : il n'y a pas vraiment plusieurs niveaux. La différence se fait uniquement grâce à un curseur qui vous montre ou non votre direction. Ce jeu reste cependant une excellente course de voitures, très réaliste et bien finie. (Disquette Bullseye Software pour *Macintosh*.) L.S.

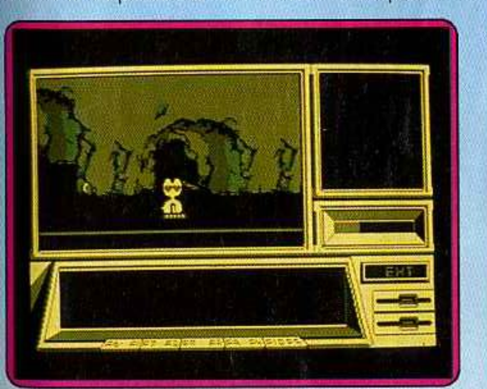
Type	*course de voitures*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	*F*

ENTROPIE

Têtes de mort, ectoplasmes

Preuve de qualité de la nouvelle gamme *Thomson*, ce logiciel sait parfaitement utiliser les compétences intrinsèques des *MO 6, TO 8, TO 9* et *TO 9+*. Le scénario, relativement classique, importe peu ! Vous dirigez un robot. Ce dernier peut se mouvoir, déplacer des objets et acquérir des informations. Ceci par l'intermédiaire des touches de fonction et du joystick. Comme dans *Crafton et Xunk*, il est possible d'empiler des objets afin de créer des escaliers par exemple. Un regret cependant : transporter plus d'un objet à la fois s'avère impossible. Au fil de votre progression dans les nombreuses salles vous rencontrez divers objets et créatures (têtes de mort, ectoplasmes en folie, etc.) D'une manière générale tout ce qui vous empêche de faire ce que vous désirez est un danger potentiel. Cela facilite le travail... Ce n'est pas du luxe car le décor est variable. D'une partie à l'autre la position des créatures change. Ne vous étonnez donc pas si le jeu ne possède pas de solution figée. A noter tout de même la grande qualité des graphismes et de l'animation. Utilisant le mode écran 320 par 200 points en quatre couleurs, ce logiciel propose des graphismes fins aux coloris bien choisis. Enfin, l'animation douce et précise est fort plaisante. Seul le bruitage (trop discret) est critiquable. En conclusion un programme de grande qualité. (K7 et disquette Infogrames, pour *MO 6, TO 8, TO 9* et *TO 9+*.) M.B.

Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*D*







MASSACRE A LA TOMATE

Le légume fou

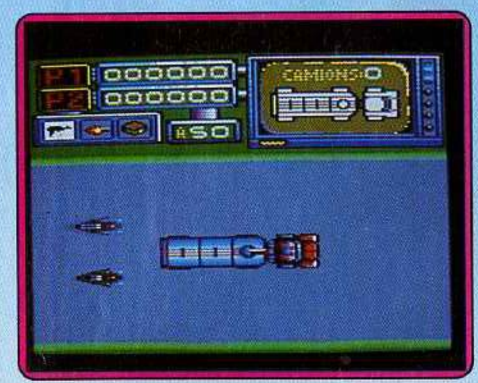
Par excès d'engrais chimique, de bien étranges tomates sont devenues complètement hystériques. En tant que marchand de pizzas, vous êtes mis en difficulté par une révolte de ces « solanacées » (des tomates en français). Vous devez trouver différents objets éparpillés dans le dédale des couloirs de la pizzeria et en utiliser d'autres (le broyeur de tomates) pour mater la révolte rouge. Malgré un thème incontestablement humoristique, renforcé par la présentation style bande dessinée de la jaquette, le programme n'arrive pas vraiment à faire rire (humour et micro sont-ils incompatibles ?). En effet, le graphisme fin (320 × 200) est tristounet, ceci à cause de la pauvreté en couleurs (deux au maximum) des décors. Un jeu humoristique sans couleurs, bizarre ! Cependant la bonne représentation en trois dimensions des lieux d'action vient tempérer cette impression. L'animation de votre personnage est correcte et celle des tomates est excellente (leurs rebonds sont hilarants). Mais le bruitage sommaire des légumes rebondissants et le relatif silence qui règne dans cette pizzeria ont pour effet de la rendre plus sinistre que comique. En dernier lieu, on pourra regretter le manque d'ergonomie pour le contrôle de votre personnage (il faut de l'entraînemet). A défaut de tomates, un jeu mi-figue, mi-raisin. (K7 Cobra Soft pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*A*

ASPHALT

Pour...

Scénario efficace pour une action parfois monotone, *Asphalt* vous propose de conduire un camion armé de mitraillettes, de lance-flammes et de mines sur une autoroute empruntée par de nombreux pillards. Le graphisme — la route est montrée en vue aérienne — est de bonne qualité. Même chose pour l'animation. Vous slalomez de droite et de gauche, visez l'ennemi et tirez dans de superbes jets de flammes et de feu ! Votre engin risque cependant d'exploser (vous transportez du gaz...). Un tableau montre, tout au long de la partie, les dommages subis par le camion. La stratégie consiste à choisir l'arme idéale face aux voitures, motos ou autres camions. L'action manque malheureusement de variété. La vitesse de votre conduite est constante, la route à jamais rectiligne, ▶



THE ADVANCED OCP ART STUDIO

COMPREHENSIVE, USER FRIENDLY ART AND DESIGN SOFTWARE

THE ADVANCED ART STUDIO

L'OCP Art Studio, sacré meilleur programme de création graphique a maintenant un rival de taille : L'Advanced OCP Art Studio, les options sont encore plus variées et les manipulations des couleurs toujours plus performantes. Le programme de création graphique le plus complet de sa génération !

Désormais disponible sur

CBM 64-128 : C : 259 F - D : 259 F
ATARI ST : D : 259 F
AMSTRAD 6128 : D : 259 F

GUILD of THIEVES

By Magnetic Scrolls

A HARMONY OF ILLUSTRATION AND INTERACTIVE CRIME
Steal Yourself A World Of Fantasy

FIREBIRD Licensees Inc

GUILD OF THIEVES

La suite tant attendue de The Pawn, déjà reconnu comme un grand classique du genre ! Avec Guild of Thieves, vous allez retrouver le monde étrange de Kerovnia et vous lancer dans des aventures encore plus époustouflantes, dans un décor encore plus grandiose. Les graphismes sont de véritables chefs-d'œuvre !

CBM 64-128 : (2) Disquettes : 205 F
ATARI ST : D : 259 F
AMSTRAD 6128 : D : 205 F
ATARI 800-130 : D : 205 F
AMIGA : D : 259 F
PCW 8256 : D : 259 F
APPLE II : D : 205 F
MAC : D : 259 F

TRACKER

MISSION - TERMINATE RENEGADE ARTIFICIAL INTELLIGENCE
Tactical Remote Assault Corps VS Cycloid AI Resistance

FIREBIRD

RAINBIRD

TRACKER

Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méfiez-vous des surprises ! L'ordinateur s'adaptera à votre niveau. Vous pouvez toujours essayer de le coincer !

En 3 D dans la ligne des prix Rainbird.

CBM 64-128 : C : 155 F - D : 185 F
ATARI ST : D : 259 F
IBM : 205 F
MAC : 259 F

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX - FRANCE
Tél. (16(1) 43 39 23 21 — Télex 262 415 F

RAINBIRD

utant de facteurs qui discréditent l'aven-ure. Il ne reste en fin de compte qu'un jeu 'action, captivant si l'on parvient à oublier es défauts. Le scénario est cependant à etenir et... à développer ! O.H.

... et contre

C'est vrai, les graphismes sont de très onne qualité mais l'animation n'est vrai-nent pas à la hauteur surtout pour un jeu 'arcade qui, comme le souligne mon her confrère, est assez répétitif. Seul levrait compter alors la vitesse de tir et e déplacement. Or, le camion est peu nanœuvrable et assez lent, l'action 'enlise dans cette course qui prend des llures de promenade. (Disquette Ubi Soft our *Amstrad CPC*). N.M.

Type	*action*
ntérêt	*O.H. : 11 ; N.M. : 5*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

PROHIBITION

Le retour de Scarface

Aux Etats-Unis, l'interdiction légale d'alcool le 1919 à 1933 — appelée « prohibi-ion » — restera, pour la postérité, l'une des époques les plus corrompues et les plus sanglantes de l'histoire de la fédération. La pègre se mit en but d'installer des raffine-ies clandestines d'alcools pour satisfaire a demande, entraînant alors l'apparition d'une guerre des gangs pour le monopole de la production. Là, le programme *Prohi-bition* vous place en plein milieu d'un régle-ment de comptes.

Vous devez débusquer et abattre la pléthore de gangsters qui vous guettent du bout de eur colt, usant de caches et de camoufla-ges sordides. Le graphisme de ce pro-gramme surprendra les Amstradistes par sa finesse (320 × 200) : elle ne vous épargne aucun détail, reproduisant avec maestria le décor des rues et des immeubles de Chi-cago des années vingt. Vos adversaires vous canardent depuis des fenêtres, des cheminées ou tout simplement depuis le trottoir.

L'animation contribue fortement à l'ef-ficacité ludique du programme. Vos dépla-cements latéraux et horizontaux sont agrémentés par un excellent scrolling, aussi rapide que fin. La musique participe aussi à l'ambiance : le hurlement d'une sirène de police qui passe par là s'insère harmonieusement dans la « mélodie » du logiciel. *Prohibition* fait preuve d'une mise en scène cinématographique. Vous pou-vez, en effet, quand vous vous abritez der-rière un mur, voir le corollaire graphique de l'action en cours. Un jeu d'arcade détonnant... (Disquette Infogrames pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

PALITRON

Courageux robot

Sur les traces de *Krafton et Xunk*, *Palitron* propose une partie qui, sans posséder tou-tes les qualités du Tilt d'or 86, ne manque ni de stratégie, ni de vitalité.

Petit robot courageux, vous vous lancez dans l'univers en trois dimensions d'une planète étrange.

Votre but : découvrir et détruire de dange-reux cristaux. Maniée au joystick, cette aventure met en place un décor désormais classique. Le graphisme est excellent, tant au niveau des formes que des couleurs. Le bruitage, tout aussi efficace, consolide l'ambiance de la partie.

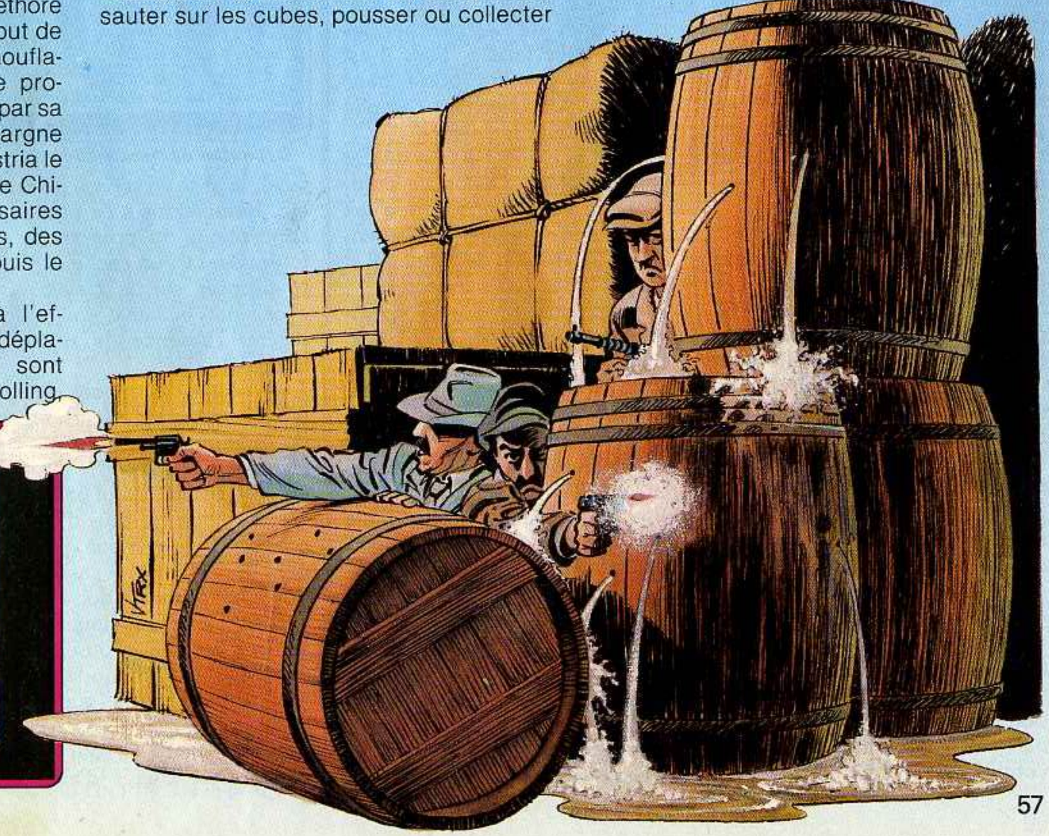
Vous voici donc dans une succession de salles et de couloirs encombrés de formes géométriques, de piliers et... d'adversaires redoutables. Toute la difficulté de la mission réside dans le maniement du robot. Il faut sauter sur les cubes, pousser ou collecter



divers objets et éviter avec soin les robots ennemis. La bombe, découverte dans la deuxième pièce, détruit, une fois amorcée et déposée, toute une salle, y compris les indices qui pourraient s'y trouver. Vous ren-contrez, fort heureusement, des droïds amis. Ces derniers sont programmables, c'est-à-dire que vous pouvez enregistrer un enchaînement d'actions donné dans leur mémoire.

Inutile de dire que la stratégie qui découle de ces opérations est très complexe. La progression au travers des différents tableaux sera ainsi longue et ardue. Véri-table casse-tête chinois, *Palitron* sera le compagnon idéal des héros patients et rusés dont vous faites sans doute partie ! Un très bon programme. (K7 The Edge pour *Amstrad CPC*). O.H.

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*





Avant de triompher de l'ennemi, vaincre les instruments de bord

COMMODORE 64/128

Gunship

Simulation ou réalité ? Alors que la « visionique » change les données du pilotage réel, les simulateurs s'affinent. Les hélicos attaquent à leur tour : *Gunship* se pose en concurrent sérieux de *Super Huey II*. Un logiciel particulièrement rotor...

Mission suicide pour le valeureux pilote de *Tilt*. Les dernières instructions de la base ne laissent que peu d'espoir quant à l'issue de l'aventure. Le rotor est engagé, le radar annonce déjà la position de blindés adverses. Altitude : trente pieds. On pique du nez, l'appareil prend de la vitesse, ondule sur lui-même pour enfin se stabiliser. Le plus dur reste à faire.

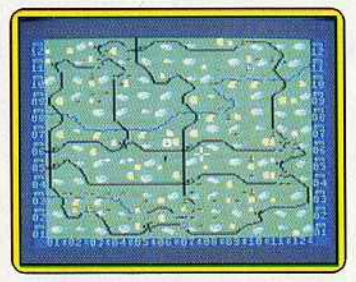
Le premier atout de *Gunship* réside sans aucun doute dans la présentation de votre mission. Les tableaux de menu permettent de choisir la difficulté du vol. Cette notion varie selon plusieurs données à mettre en place sur chacun des sous-menus. Ainsi, après avoir donné vos nom, qualité et style de combat, vous allez être amené à choisir entre une météo plus ou moins délicate, un armement ennemi de force croissante, etc. La mission est alors clairement énoncée. Il faut prendre note des objectifs à combattre (coordonnées sur la carte) et des messages de contrôle. Il vous est toujours possible de refuser la mission mais cela risque fort d'entraîner une connotation fâcheuse à votre dossier de pilote !

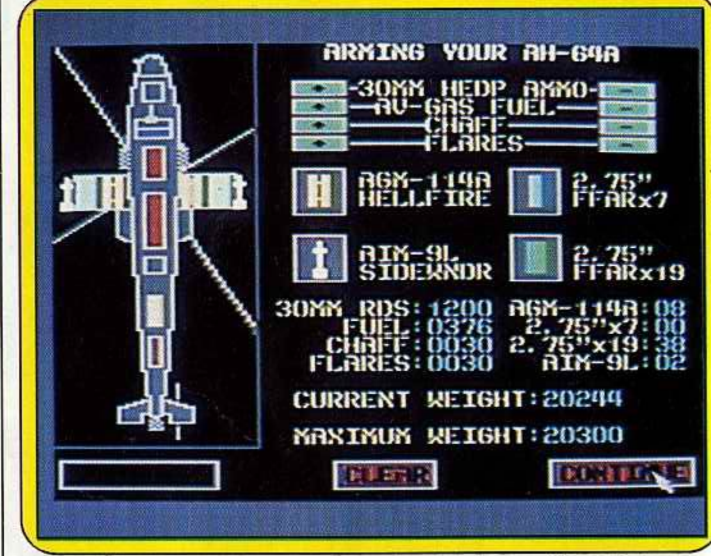
Toutes ces phases de préparation sont servies par un graphisme de qualité. Le joystick, ou une souris, permet de sélectionner les options avec facilité. Mais il est temps de prendre poste dans l'appareil. Un check-list complet vous donne le feu vert.

Souvent plus subtil et plus délicat que le pilotage d'avion, la simulation de vol en hélicoptère fait appel à deux données fondamentales : l'inclinaison de l'appareil et le « pas » des pales du rotor. *Gunship* vous propose de contrôler la première à l'aide du joystick, la seconde sur le clavier.

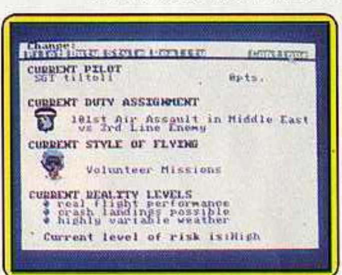
La prise en main du logiciel est malgré tout très simple. Aux premiers niveaux de difficulté, il est impossible de « crasher » l'appareil, quel que soit le moyen utilisé ! Une particularité appréciable puisqu'elle vous permet d'apprendre calmement l'emploi des touches du clavier.

La simulation bénéficie de très nombreuses options de jeu. Outre la carte, essentielle au repérage de l'ennemi, vous pouvez choisir entre six types d'armes (selon l'adversaire à abattre), trois vues de contrôle (droite, gauche et face), la mise en service du radar, etc. Remercions à ce propos les concepteurs du programme qui fournissent ici un cache explicatif à disposer sur le clavier, une excellente initiative qui aide à digérer l'absence de notice en français !


La carte des positions adverses



Choisissez votre armement en fonction du type de combat



Définition des paramètres du jeu

Avec toutes ces options de combat, la stratégie de votre mission ne manque pas d'intérêt. En résumé, quel que soit le niveau de jeu sélectionné, il faut parcourir le ciel et détruire le plus d'ennemis possible. Mais attention, pas question de jouer les « casse-cou » ! Toute unité repérée doit être identifiée avec précision. Inutile de tirer sur une base alliée ou de ne pas communiquer, en mode radio, le mot de passe d'une quelconque piste de ravitaillement. L'ennemi apparaît quant à lui sous différentes formes. Unités d'infanterie, blindés, hélicoptères ou unités de tir au sol, chacun sera détruit par une arme spécifique, par une technique de combat particulière. Tout ceci confère à l'aventure une ambiance extraordinaire de tension et de suspens. La touche « pause » sera bien souvent votre seule chance de survie.

Par delà la stratégie, *Gunship* est également un logiciel d'action. Les graphismes et animations y sont particulièrement soignés. Le terrain utilise la visualisation classique des simulateurs de vol, lignes et formes géométriques qui indiquent le relief et la nature des installations au sol. Le cockpit très chargé, reste clair et lisible. Seul les quatorze témoins de dommage, situés en haut de l'écran, risquent de gêner les pilotes novices. Il faut attendre que les galons apportent l'expérience ! *Gunship* va mémoriser votre progression, prendre en compte votre expérience et vous permettre de réguler la difficulté croissante de vos missions. Plus que le grade obtenu (parfaitement inutile lorsque l'ennemi fait face), l'expérience sera votre seul guide.

Un produit vraiment très rentable si l'on considère toutes les missions proposées... Une aventure qui n'est pas prête, en tout cas, de vous décevoir ! (Disquette MicroProse pour *C 64/128*. Versions attendues sur *Apple*, *Atari 800* et *ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles).

O.H.

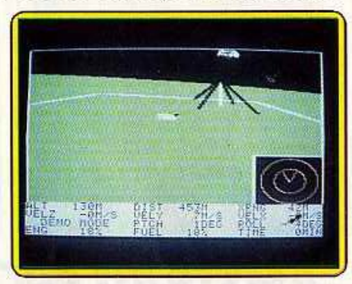
Type	*simulateur de vol*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

APPLE II

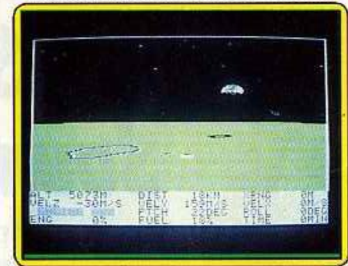
Lunar explorer

Lunar explorer vous convie à une exploration ascinante : revivez sur vos micros une des pages les lus excitantes de l'histoire de la conquête spatiale.

riginal, c'est le mot qui qualifie e mieux *Lunar Explorer*. Cette xcellente simulation de vol spaal vous emmène aux commanes d'un Lem, autrement dit un nodule d'exploration lunaire. Le ableau de bord assez complet onne les paramètres de vol tanis que le large cockpit offre une ision dégagée de l'environnenent. Comme il est plus que proable que vous êtes complètenent novice, *Lunar Explorer* vous ropose d'effectuer votre apprenssage avant de vous confier une raie mission. Vous avez intérêt à aire les exercices dans l'ordre car a difficulté va en montant gradullement.



L'alunissage : un moment décisif



Cratères et « clair de terre »

e premier exercice est relativenent simple. Vous devez contrôer la poussée du Lem pour le faire écoller, atteindre une altitude de 000 mètres, redescendre et tterrir sans dommage. Commenez par faire le plein puis réglez la uissance des moteurs à 60 %. Vous n'allez pas tarder à décoller t à prendre une bonne vitesse scensionnelle. Lorsque vous tteindrez les 20 m/s, diminuez progressivement la poussée pour naintenir la vitesse à ce niveau. Vous devez cependant effectuer les corrections en fonction de allègement du Lem dû à la onsommation de carburant. A 000 mètres d'altitude, coupez es moteurs puis remettez-les pour tteindre une vitesse descensionelle de 30 m/s. Au fur et à nesure que vous vous rapprochez le la Lune, ralentissez de manière être entre moins trois et plus trois nètres/seconde au moment du ontact. Après un ou deux essais, ous devriez y arriver sans roblème.

e second entraînement est à eine plus difficile que le premier. Vous commencez de la même nanière, mais vous devez vous naintenir un moment à 30 mètres u-dessus du sol avant de vous oser. Pour cela, il faut atteindre ette altitude avec une vitesse de escente très faible, puis la réduire zéro et intervenir fréquemment ur la poussée pour compenser l'allègement. Cette manœuvre vous sera très utile par la suite si l'aire d'atterrissage est obstruée par un obstacle inopiné.

Dans le troisième exercice, vous apprendrez à piloter le Lem à altitude constante. Les virages se prennent comme dans les simulations aériennes : l'assiette du Lem doit être rétablie avant de parvenir au cap désiré, sous peine de le dépasser largement. Mais, contrairement aux avions, le Lem est capable de voler indifféremment en marche avant ou arrière, en contrôlant uniquement l'inclinaison de son « nez ». Là encore, pensez à rétablir l'équilibre au bon moment.

Désormais, vous devriez mieux sentir l'engin. L'exercice suivant est donc plus difficile. Vous démarrez à une distance de 10 à 20 km de la base, une altitude de 5 000 km et une vitesse horizontale de 130 m/s. Pour compliquer le tout, vous ne disposez que de 18 % de fuel. Votre tâche consiste à poser le Lem sans encombre sur le sol et sans vous préoccuper de la proximité de la base. Vous devez donc coller aux tables de descente et de freinage horizontal en passant, en permanence, du contrôle de la poussée à celui de l'inclinaison du nez. La marge d'erreur autorisée étant assez restreinte, vous n'y parviendrez sûrement pas du premier coup.

L'entraînement suivant est très proche. La seule différence : vous devez vous poser dans le périmètre de la base. Et pour cela, vous collez encore plus étroitement à la table de décélération horizontale en fonction de la distance de la base. Si vous vous apercevez, durant la descente, que votre approche vous entraîne au delà des limites de votre objectif, passez en vol stationnaire et corrigez votre inclinaison.

Avant d'aller plus loin, je vous conseille de prendre un repos bien mérité car les exercices suivants requièrent toute votre attention.

Vous vous retrouvez en orbitre circulaire autour de la Lune. Pour cela, mettez la puissance au maximum et inclinez fortement le nez de l'appareil (– 60 degrés). Il faut parvenir alors à une vitesse horizontale au moins égale à celle de la rotation de la Lune (1 600 m/s) et la stabiliser sans pour autant dépasser l'altitude maximale autorisée (300 km avec l'*Apple*). Cou-



La simplicité trompeuse de la cabine de pilotage du L.E.M.

Vous prenez contrôle du Lem alors qu'il est encore en orbite et le conduisez jusqu'au périmètre d'atterrissage de la base. Cette fois, il faut mener conjointement l'alignement de l'appareil, en corrigeant la trajectoire de vols horizontal et latéral, et le rapprochement au sol. Comme vous risquez de vous trouver rapidement débordé, n'hésitez pas, là encore, à vous maintenir à une altitude constante le temps de vous aligner avant de reprendre la descente. Les entraînements précédents vous auront appris à anticiper vos décisions pour tenir compte de l'inertie du Lem. Mais ce n'est qu'après un long apprentissage que vous serez sans doute en mesure de réussir cette manœuvre à la perfection.

Une fois posé, refaites le plein et en route pour un nouvel exercice.

pez alors les moteurs, quitte à les remettre un court moment si vous commencez à redescendre.

Le dernier exercice est plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Il s'agit de décoller de la base, de se poser sur l'aire d'atterrissage d'urgence puis de revenir. Ce serait simple, si le carburant n'était pas compté. Et, très vite, il manque pour rejoindre la base. Il faut donc savoir l'économiser.

Après tous ces exercices vous accédez enfin à votre mission. Elle consiste à collecter des containers éparpillés sur le sol lunaire et à les ramener à la base. Dans cette mission, vous devez faire appel à toutes les connaissances que vous avez acquises au cours de vos entraînements. Le score vous renseigne sur l'efficacité de vos manœuvres. Plutôt que de faire la navette entre chaque container et la base, il est plus rentable d'en collecter plusieurs pour les rapporter ensuite à la base. Pour chaque container rapporté, le Lem reçoit 20 % de fuel supplémentaires, indispensables pour les voyages suivants. Que cela ne vous empêche pas de surveiller votre réserve avant de revenir à la base.

Cette mission est certes intéressante, mais vous pouvez aussi ▶

décider d'expérimenter vos talents tout frais de pilote en commençant l'investigation de la Lune. Vous y découvrirez des « mers », des cratères, etc.
Dans l'exaltation de la découverte, ne vous laissez pas aller à tenter des acrobaties aériennes, le « crash » est garanti.
Vous pouvez, en revanche, vous amuser à louvoyer autour de l'antenne radio de la base ou des dômes de la station.
Compte tenu des possibilités de la machine (ici, un *Apple II*), le graphisme en trois dimensions et l'animation sont très corrects. Le bruitage est inexistant mais cela n'a guère d'importance avec ce type de simulation. Mon seul - et véritable - regret est le temps de réaction aux commandes : il est un peu long (environ une seconde). Ce logiciel est cependant d'excellente qualité, il dispose de vastes possibilités et il est original. (Disquette Spectrum Holobyte pour *Apple II*) J.H.

Type	*simulation spatiale*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	—
Prix	*D*

AMIGA

Racter

En proie à une intarissable logorrhée, l'*Amiga* vous entraîne — en anglais — dans un dialogue délirant, humoristique et surprenant. Le recours à la synthèse vocale vient renforcer l'attrait de cette tentative originale et prometteuse.

```
RACTER
Ask a question, please.
> Why ask you so many questions ?
Oblomov thinks it's because brave things happen.  Also,
possibly because, Stalker, children need it that way.  Who is
your favorite computer?
> I have no favorite computer
I'll bet you really like John Turing.  Machine!  Buffalo Bill
had many good qualities, like silicon, but even Buffalo Bill
was afraid of turtle doves.  Next question.
> Are you intelligent ?
No.  No.  Er.  Of course not.  It's false that I am
intelligent.  Umph.  Um.  Oh, here's a great one!
Knowledge!  Knowledge!  I'm unhinged and crazy and
infuriated!  If you drink sherry is that knowledge?  If you
bolt chicken or tomato is that knowledge?  No, knowledge is
an affair and an agreement.  Sherry is sherry and tomato is
tomato.  Stalker, that is an agreement!  You must be a
moronic dolt.  I'm hopeful.  What would you consider one of
your good qualities?
> █
```

La synthèse vocale compense l'austérité de la présentation

Si vous vous sentez seul le soir chez vous, faites lire *Racter* à l'*Amiga*. Très vite, vous aurez l'impression qu'une présence humaine et compréhensive est à votre écoute. Elle semble non seulement vous comprendre mais aussi analyser ce que vous lui dites, parfois avec humour. *Racter*, est un logiciel conversationnel, qui fait parler l'*Amiga* — uniquement en anglais — par l'intermédiaire du synthétiseur vocal. Il attend vos questions — toujours en anglais — et il y répond, par écrit et oralement ! Ce qu'il dit et écrit est bien construit même si ça ne signifie pas toujours grand chose. C'est parfois proche d'un discours surréaliste ou d'une poésie ésotérique. Si la littérature hermétique de l'avant-garde vous rebute, surtout n'essayez pas ce logiciel. Ses réponses déconcertent. Elles sont le résultat des connaissances qu'il a acquises à travers des dialogues antérieurs et il les réintroduit à la suite de vos propres interventions.
Une très bonne connaissance de l'anglais et accessoirement une certaine culture livresque (que *Racter* possède à l'origine) sont requises non seulement pour comprendre l'ordinateur mais aussi pour enrichir ses divagations. Ces dernières reposent aussi sur vos réponses. Si vous avez l'impression que votre interlocuteur suit ce que vous dites, ça tient aux capacités d'analyse du logiciel. Elles sont évidemment limitées. Vous vous en rendrez forcément compte si vous l'utilisez de manière intensive.
La version *Amiga* de *Racter* se distingue par la synthèse vocale intégrée. On préfère l'écouter plutôt que de lire ses questions et ses réponses qui s'affichent simultanément à l'écran. C'est comme un film étranger : on préfère la version originale pour entendre en même temps qu'on lit. L'élocution est certes typée, mais *Racter* a un très bon accent anglais et il peut constituer un bon entraînement à la compréhension de la langue.
On attend avec impatience d'autres applications de la synthèse vocale.
Pour l'enseignement *Racter* est trop ardu. Mais il est la preuve que l'*Amiga* et sa synthèse vocale sont aptes à enseigner au moins l'anglais. (Disquette Mindscape pour *Amiga*). N.C.

Type	*conversationnel*
Intérêt	*12*
Animation	—
Accessibilité	★★★
Potentiel	★★★★
Prix	*C*

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

Echosoft, Synthesoft, Soundsoft

Astucieux et complets, ces utilitaires concilient simplicité d'emploi et étendue des possibilités en vous permettant de sonoriser vos programmes Basic.

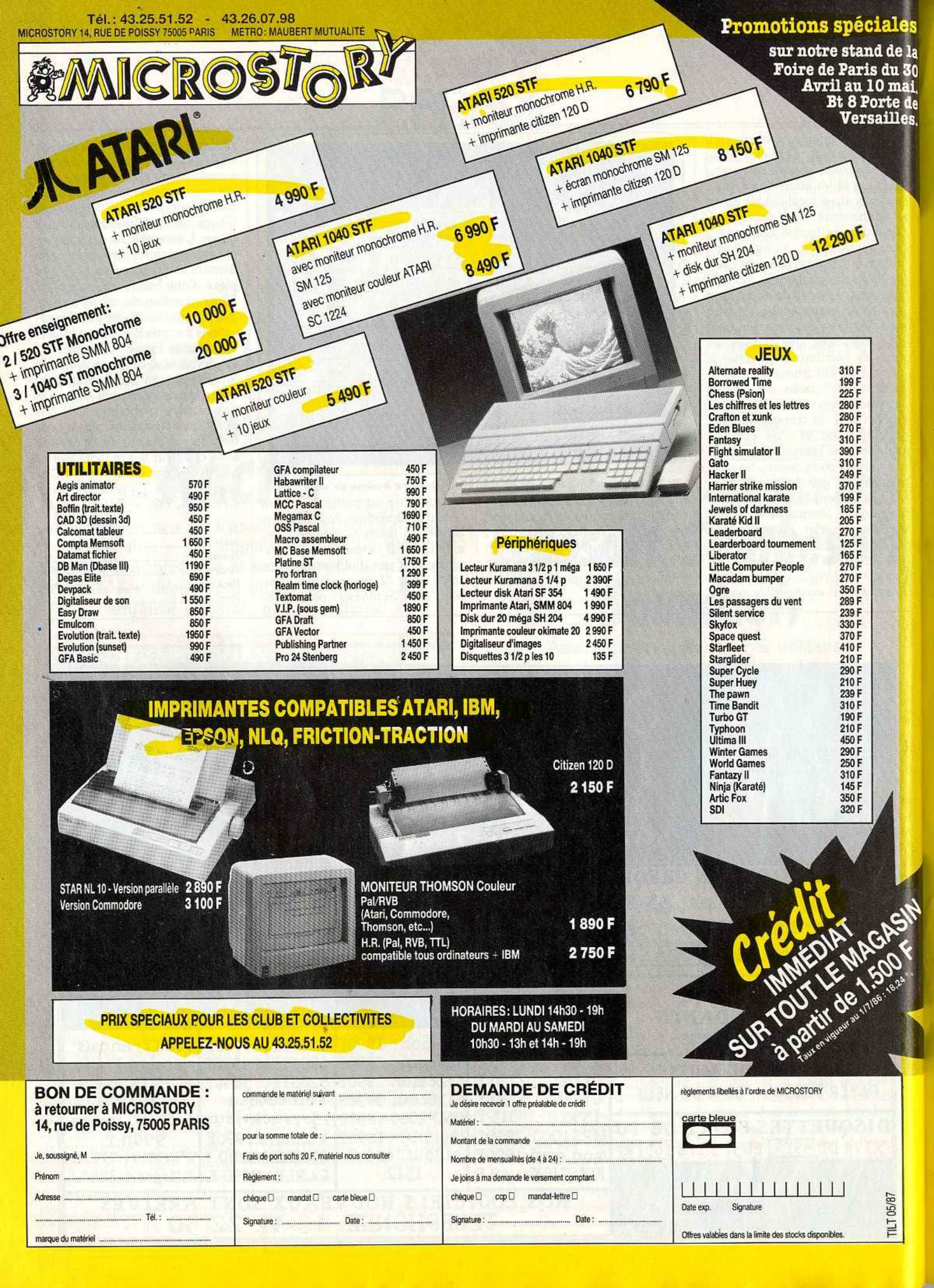
La gamme des utilitaires de programmation sur *Amstrad* s'agrandit de jour en jour. Après la série des *Studio* (cf *Tilt* 41), voici trois programmes sur la même disquette : *Echosoft, Synthesoft* et *Soundsoft*. Au menu cette fois, la création sonore, la mise en place de bruitages, avec bien sûr, la possibilité d'incorporer le tout dans des listings Basic.
Ce logiciel possède une présentation graphique très simplifiée. Son emploi est fort heureusement aussi simple qu'efficace.
Le sous-programme le plus étonnant de cette « compilation » est sans aucun doute *Echosoft*, un digitaliseur sonore qui se passe avec habileté d'interface. Le tableau de travail définit un menu de saisie : presser la touche d'enregistrement et introduire dans le lecteur de l'*Amstrad* une cassette enregistrée, l'ordinateur fait le reste. Il est ainsi possible de reproduire une séquence sonore d'environ cinquante secondes, de visualiser sa courbe de fréquence et d'écouter sa reproduction. Le résultat reste évidemment dans les limites techniques de la machine. Il faudra apprendre à connaître le niveau d'enregistrement le plus facile à reproduire. Vous pourrez par la suite modifier le niveau de sortie et la vitesse de défilement puis cadrer la séquence selon votre besoin.
La place mémoire occupée par l'enregistrement est définie avec précision et peut être réduite à partir du menu. D'un maniement rapide et précis, *Echosoft* permet en outre de connecter — sur les *CPC 664* et *6128* — un micro sur la prise lecteur de cassettes. Ce qui simplifie le travail. Ce produit est particulièrement compact, judicieux et surtout directement opérationnel. Autant de qualités qui font souvent défaut aux logiciels de ce genre.
Avec *Synthesoft* et *Soundsoft*, on retrouve un domaine bien mieux connu de la micro actuelle : la création sonore. On bénéficie là encore d'un maniement aisé, d'un stockage de données rapide et accessible à tout listing Basic.
Synthesoft met en place un clavier piano d'une octave (choisie parmi neuf). On joue sur l'ordinateur en faisant varier la tonalité, l'attaque, le vibrato ou le « bruit », une sorte de bruitage qui s'ajoute au timbre

hoisi. Les qualités sonores sont ssez restreintes : l'enveloppe du on, par exemple, varie selon neuf ositions et les effets obtenus ne ont pas aussi modulables qu'on e souhaiterait. On appréciera, ependant la facilité accordée à enregistrement d'une partie nusicale. Il suffit en effet de presser la touche concernée, puis de ouer une séquence de notes. Il est mpossible, en revanche, de faire arier la durée des sons. On peut uste introduire des pauses au ours de l'écriture et modifier la onorité de l'instrument joué.
La troisième partie du logiciel *Soundsoft*, apporte un intérêt bien upérieur à la programmation Basic. Il s'agit ici d'un véritable ynthétiseur de bruitage qui propose rois voix de composition. Sa prise n main est grandement facilitée ar le chargement de sons préprogrammés (cinquante au total). Vous faites varier, pour chacune les trois voix, la période du son sa hauteur, en fait), un niveau de ruitage et le volume de sortie de ensemble. Il est possible également d'introduire sur certains canaux une courbe de modulation très précise. Toutes ces données sont entrées au clavier. Le son obtenu peut être écouté à tout moment et sauvegardé sur la disque de travail.

D'utilisation facile, ce logiciel dispose d'une banque de sons

Cet utilitaire est particulièrement habile à reproduire les bruitages classiques, bruits de moteur, tir ou explosion. Il ne permet malheureusement pas d'utiliser les sons créés pour l'écriture d'une partition, avec *Synthesoft* par exemple. Le programme propose de sortir sur imprimante les diverses composantes du bruitage créé : data d'un son particulier, liste de ceux disponibles sur fichier? etc. Ce qui facilite leur utilisation ultérieure. L'ensemble de ces trois programmes permet d'effectuer rapidement et efficacement la mise en place d'une bande son complète. L'incorporation du travail au sein des programmes bénéficie d'explications très précises fournies par la notice sous forme de listings. S'il est dommage, cependant, que le joystick ne soit pas opérationnel (question de mémoire) et que la présentation graphique n'ait pas bénéficié de couleurs plus agréables, l'atout majeur de ce produit est à coup sûr la simplicité exemplaire de son maniement. (Disquette E.S.A.T. pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*). O.H.

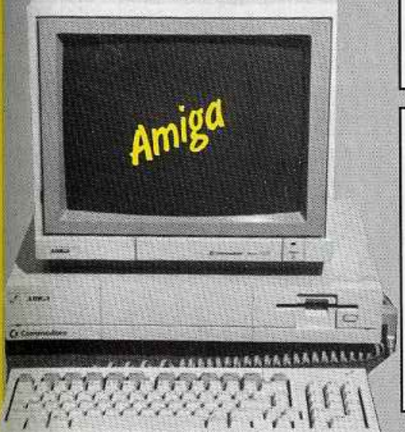
Type ______ *création sonore*
Intérêt ______ *15*
Animation ______ *—*
Graphisme ______ ★★
Bruitage ______ ★★★★
Prix ______ *D*



Tél.: 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITE
MICROSTORY
Promotions spéciales
sur notre stand de la Foire de Paris du 30 Avril au 10 mai, Bt 8 Porte de Versailles.
ATARI
ATARI 520 STF + moniteur monochrome H.R. + imprimante citizen 120 D 6 790 F
ATARI 1040 STF + écran monochrome SM 125 + imprimante citizen 120 D 8 150 F
ATARI 520 STF + moniteur monochrome H.R. + 10 jeux 4 990 F
ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome H.R. SM 125 6 990 F
avec moniteur couleur ATARI SC 1224 8 490 F
ATARI 1040 STF + moniteur monochrome SM 125 + disk dur SH 204 + imprimante citizen 120 D 12 290 F
Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome + imprimante SMM 804 10 000 F
3 / 1040 ST monochrome + imprimante SMM 804 20 000 F
ATARI 520 STF + moniteur couleur + 10 jeux 5 490 F
UTILITAIRES
Aegis animator 570 F
Art director 490 F
Boffin (trait.texte) 950 F
CAD 3D (dessin 3d) 450 F
Calcomat tableur 450 F
Compta Memsoft 1 650 F
Datamat fichier 450 F
DB Man (Dbase III) 1190 F
Degas Elite 690 F
Devpack 490 F
Digitaliseur de son 1 550 F
Easy Draw 850 F
Emulcom 850 F
Evolution (trait. texte) 1950 F
Evolution (sunset) 990 F
GFA Basic 490 F
GFA compilateur 450 F
Habawriter II 750 F
Lattice - C 990 F
MCC Pascal 790 F
Megamax C 1690 F
OSS Pascal 710 F
Macro assembleur 490 F
MC Base Memsoft 1 650 F
Platine ST 1750 F
Pro fortran 1 290 F
Realm time clock (horloge) 399 F
Textomat 450 F
V.I.P. (sous gem) 1890 F
GFA Draft 850 F
GFA Vector 450 F
Publishing Partner 1 450 F
Pro 24 Stenberg 2 450 F
Périphériques
Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga 1 650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p 2 390F
Lecteur disk Atari SF 354 1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804 1 990 F
Disk dur 20 méga SH 204 4 990 F
Imprimante couleur okimate 20 2 990 F
Digitaliseur d'images 2 450 F
Disquettes 3 1/2 p les 10 135 F
JEUX
Alternate reality 310 F
Borrowed Time 199 F
Chess (Psion) 225 F
Les chiffres et les lettres 280 F
Crafton et xunk 280 F
Eden Blues 270 F
Fantasy 310 F
Flight simulator II 390 F
Gato 310 F
Hacker II 249 F
Harrier strike mission 370 F
International karate 199 F
Jewels of darkness 185 F
Karaté Kid II 205 F
Leaderboard 270 F
Learderboard tournement 125 F
Liberator 165 F
Little Computer People 270 F
Macadam bumper 270 F
Ogre 350 F
Les passagers du vent 289 F
Silent service 239 F
Skyfox 330 F
Space quest 370 F
Starfleet 410 F
Starglider 210 F
Super Cycle 290 F
Super Huey 210 F
The pawn 239 F
Time Bandit 310 F
Turbo GT 190 F
Typhoon 210 F
Ultima III 450 F
Winter Games 290 F
World Games 250 F
Fantazy II 310 F
Ninja (Karaté) 145 F
Artic Fox 350 F
SDI 320 F
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION
Citizen 120 D 2 150 F
STAR NL 10 - Version parallèle 2 890 F
Version Commodore 3 100 F
MONITEUR THOMSON Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...) 1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs + IBM 2 750 F
Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %
PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52
HORAIRES: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h
BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS
Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel
commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : Date :
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
TILT 05/87

Venez découvrir les nouveaux AMIGA AMIGA 500 et AMIGA 2000 et Réservez-les dès maintenant.

SUPER PROMO



Amiga 1000 — 8 590 F
v.c. 512 K + clavier azerty
+ souris + moniteur H.R.

Périphériques

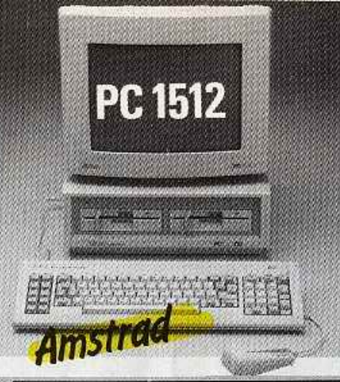
Side car (émul. IBM)	7 590 F
Lecteur disk 3^1/2 p 1010	2 250 F
Imprimante couleur Okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 1 méga - 2 méga	N.C.
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utiliaires

Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	890 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 690 F
Music studio	390 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450F
VIP	1 890 F
Superbase	1 450 F
Text craft	N..
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

JEUX

Artic Fox	290 F
Sky Fox	290 F
Defender of the crown	350 F
Simbad	380 F
Marble Madness	290 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
Borrowed Time	255 F
The Pawn	275 F
Portal	350 F
Balance of Power	390 F
Chess Master 2000	350 F
Tass Time	250 F
World Games	270 F
Space Quest	350 F



Compatible PC 512 K + MS DOS + souris + GEM + BASIC

PC 1512 SD monochrome	5 925 F TTC
PC 1512 DD monochrome	7 460 F TTC
PC 1512 HD 20 méga mono	11 840 F TTC

+ 2 250 F en version couleur

Périphériques

Imprimante DMP 3000	2 290 F
Disk 20 méga	4 750 F
Carte Kortex (modem)	1 480 F

Evolution	960 F
World Junior	990 F
Multiplan Junior	590 F
Frame work 1er	1 150 F
Yes You can	1 050 F
Supercalc	790 F
Wordston	790 F
Silent Service	230 F
Flight simulator II	550 F
Passagers du vent	289 F
Winter games	189 F
World games	250 F
Jet	570 F
Karateka	420 F
Infiltrator	175 F

Amstrad CPC 6128 — 2 990 F
Monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 464 — 1 990 F
Monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128 — 3 990 F
Couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464 — 2 990 F
Couleur + 1 manette jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226.80 F

Périphériques

Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adapteur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adapteur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	300 F
Adapteur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F

NOUVEAU
Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal Plus (TVA 33,33 %) **1 350 F**

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux — 3 950 F
Crédit: comptant — 350 F
+ 12 mensualités — 340,95 F

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux — 2 150 F
Crédit: comptant — 350 F
+ 12 mensualités — 223,28

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect disk 1541
+ 1 cadeau — 3 490 F
Crédit: comptant — 490 F
+ 12 mensualités — 231,38 F

C 128	2 290 F
C 128 D	5 190 F
Lecteur disk 1541	1 790 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	3 1000 F
MPS	2 890 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur 4º / 80 colonnes	2 890 F
Voice Mater	850 F
Power cartrige	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5^1/4 les 10	45 F

Les Hits Commodore

1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Arkanoïd - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F
Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack - C/D	109/155 F
Bombjack II -C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Breackthru - C	105 F
Cauldron II - C	105/160 F
Chameléon - C/D	105/145 F
Cristal castle C -	105 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 f
Dragon's Lair - C/D	99/135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Druids - C/D	89/135 F
Elite - C/D	115/175 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
Leviathan - C/D	105/150 F
Ligfht force - C/D	95/135 F
Hit pack - C/D	99/140 F
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Lauréats pack - C/D	155/195 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F
Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Mandragore - C/D	235/250 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Mutant - C/D	95/135 F
Newsroom - D	375 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Parallax - C/D	99/145 F
Racing Dst. set - C/D	160/160 F
Raid 2000 - C/D	99/135 F
Revs - C/D	140/175 F
RMS Titanic - C/D	109/135 F
Saboteur - C	95 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Solo flight II - C/D	95/135 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Super Huey II - C/D	105/150 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Terror of the deep - C/D	99/135 F
Thai boxing - C/D	89/115 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
They sold a million II - C/D	99/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Uridium - C/D	99/135 F
V - C/D	105/135 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F
Yie-ar Kung fu II - C/D	99/145 F



Photos Denis Scherer

Hanovre, les exposants de trente-cinq nationalités permettent d'évaluer l'état de l'informatique dans le monde

Pleins feux sur l'Allemagne

L'actualité du CeBIT (Centre mondial Bureautique Information Télécommunications) de Hanovre a été faite par les micros.
Notre envoyé spécial ébloui par les nouveautés des trois A : Amiga, Atari, Apple, est allé plus loin et a retrouvé sa meilleure vue pour scruter l'Allemagne de la micro. Une information essentielle : Commodore frappe fort !

Les titanesques proportions du CeBIT de Hanovre n'ont pas occulté, aux yeux des 350 000 visiteurs, les micro-ordinateurs nouveaux. Atari présentait en première européenne le *Méga-ST* et son nouveau compatible *PC*, Commodore et Apple, livraient aux regards les nouveaux *Amiga* et les nouveaux *Macintosh*. Tous ces produits formeront avec ceux que IBM devrait annoncer rapidement, le paysage micro-informatique des prochaines années. Les rapports de force, en terme de parts du marché restent à construire.

Le CeBIT mérite une vue d'ensemble, avant de voir de plus près les nouveautés.

Hanovre, capitale de la Basse Saxe, a connu une tempête de neige le jour de l'ouverture du CeBIT. Et du 6 au 11 mars la température nocturne autour des halls est descendue plusieurs fois à moins quinze. Mais à l'intérieur, règne une activité fébrile.

Tout pour tout et pour tous

Le gigantisme de prime abord déroutant est compensé par une organisation toute germanique, qui permet de trouver rapidement une ahurissante variété de matériels, et surtout de logiciels : voulez-vous informatiser votre tavail de couvreur ? Pas moins de huit firmes ont prévu des programmes pour ceux qui réparent les toits de nos maisons. Sept programmes facilitent la gestion d'associations, de fédérations et d'églises. Un logiciel seulement pour aider les ramoneurs dans leur activité !

Tout est valable pour se faire remarquer, comme transformer un stand en chantier avec tas de briques, tas de sable, roulotte et grillages pour vendre des logiciels d'organisation de chantiers.

Deux mille deux cents exposants, sur 300 000 mètres carrés ! Une personne voulant tout visiter devrait rester huit jours de 9 heures à 18 heures sans interruption à raison de 100 mètres carrés d'exposition chaque minute ! Atari a loué un avion, qui tournait au-dessus de la foire en tirant une banderole indiquant l'emplacement de son stand... Dans cet amoncellement de matériel beaucoup de nouveautés, mais peu de révolutions.



Les empires de presse et d'édition informatiques ont construit des cités imposantes

La grande mutation viendra demain seulement

Dans les communications et les réseaux, une démonstration grandeur nature reliant des dizaines de machines différentes par au moins quatre types de câbles et autant de protocoles de transmission prouvait que l'interconnexion généralisée s'approche à grands pas.

Pas de révolution dans le vaste monde des compatibles *IBM*, et pour cause : tous les constructeurs savent que IBM va lancer un nouveau micro autour du nouveau processus Intel 80386.

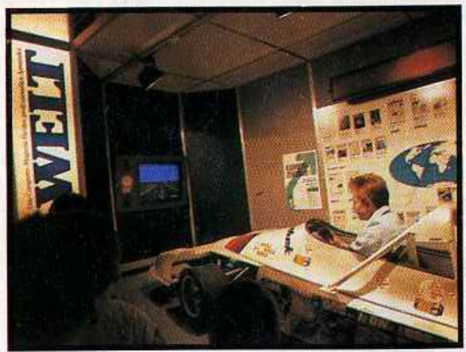
IBM a demandé à Microsoft d'élaborer un système d'exploitation tirant parti des immenses capacités de ce processus. Une nouvelle génération de logiciels naîtra. En attendant, tout le monde retient son souffle, sur la ligne de départ. Sauf des petits malins qui sortent sans garantie des machines contenant le processeur, au risque de découvrir que leurs compatibles anticipés ne le sont pas avec le modèle d'IBM !

A côté des softs à tout faire, le CeBIT expose les matériels pour l'informatisation de la vie

quotidienne. Beaucoup de machines à lire et à imprimer des codes à barres : caisses enregistreuses sur le tapis desquelles défilent éternellement les mêmes paquets de biscuits et de café. Moins sympathiques, des mouchards ou clefs électroniques destinés à verrouiller l'utilisation des appareils, ou encore ce brouilleur débrouilleur de communications téléphoniques pour embrouiller les écoutes indiscrètes. Des périphériques à foison, et des cartes graphiques, d'extension, de communication, des disquettes toujours plus fiables et toujours plus denses. Fuji en sort une de trois pouces et demi, préformatée pour 1,6 Mo, mais pouvant en accepter jusqu'à 2.

Des stands parfois gais

IBM ne donne pas le ton ! La firme géante a loué plusieurs stands gigantesques et sinistres peuplés d'hommes en costume sombre, expliquant les charmes de logiciels austères.
Si les éditeurs de jeux sont absents, la dimension ludique est omniprésente. Un bon jeu semble ici valoir dix démonstrations. Les capacités combinées de digitalisation et d'incrustation d'images, affichent des dizaines d'écrans au premier plan desquels une image digitalisée et fixe, masque partiellement le fond composé de l'image du public du salon, prise par une caméra accrochée au stand. Philips, couplant ce type de dispositif à une imprimante couleur tire en permanence le portrait de lycéennes qui déambulent en bandes dans les allées. Hélas la date de commercialisation en France du *NMS 8280* qui permet de si jolis effets n'est pas encore fixée. Il s'agit d'un *MSX 2* disposant en version de base des capacités de digitalisation et d'incrustation ainsi que de deux lecteurs de disquettes trois pouces et demi double capacité (720 Ko). Philips croit que les jeux de Konami exploitent bien les capacités des *MSX*. Et d'autres fabricants utilisent des programmes d'échecs comme « démo ».



Un simulateur de conduite grandeur nature pour attirer les visiteurs

Le Computer Camp est un hall conçu pour des visiteurs auxquels l'entrée était théoriquement interdite (les moins de seize ans). Des jeux, une imprimerie en fonctionnement permanent, des programmes graphiques en libre accès, des éducatifs. Il existe donc autre chose que l'informatique professionnelle.
Impression confirmée sur le stand Markt und Technik, éditeur de revues, de livres et de logiciels : sur une table annulaire, au centre du stand-cité les machines de jeu, en action ou en « démo ».
Mais présenter le *CPC* avec un écran monochrome et un mauvais jeu à côté des « démo » superbes des *ST* et des *Amiga*, c'est quelque peu marquer des préférences.

Nouveautés dans la micro

Les fabricants majeurs jouent deux cartes complémentaires : celle de l'ouverture au monde de la compatibilité et celle de l'approfondissement des qualités propres de leurs modèles en particulier dans le domaine graphique.
La généralisation de MS-DOS, de la compatibilité avec *IBM*, est devenue une réalité dans le domaine des prix au-dessous de 10 000 francs. Après l'*Amstrad PC*, l'*Atari PC*, vient un *Commodore PC* à bas prix. De plus, un des nouveaux *Amiga*, le *2000*, plus cher, est à la fois pleinement un *Amiga* et pleinement un compatible.
Le bilan de Hanovre est facile à établir : aucun des fabricants les plus importants de micros n'a résisté au plaisir de mettre un pied sur le terrain de la compatibilité.
Apple fait le plein sur son stand. Les nouveaux *Mac* infléchissent son image. D'abord parce que le *Mac SE* et le *Mac II* (avec une carte non fournie en version de base) pourront exécuter des logiciels MS-DOS dans une fenêtre de l'écran et échanger des données avec des fichiers DOS. Ensuite parce que le *Mac II* a la couleur, et quelles couleurs : stables, en haute résolution, 680 par 480 points, de 16 à 256 couleurs sur 16 millions. Mais leur prix de 25 000 à plus de 30 000 francs pour le *Mac SE* et plus de 60 000 francs pour le *Mac II* mettent ces petites merveilles au-delà des moyens des passionnés.

Atari veut s'enraciner en République Fédérale d'Allemagne

Pour présenter sa gamme complète, Atari dispose d'une cité. Le *Méga ST* élargit vers le haut la famille des *ST*. Le *PC Atari* suscitait moins de curiosité. Atari parie sur les *ST*, et craint que la vente de son *PC* ne soit trop sensible aux variations des prix. Lui qui fabrique les *PC* et ses *ST* à Taiwan ou aux Etats-Unis a pour le moment renoncé à démarrer des chaînes de production à Berlin-Ouest puisque le renchérissement du cours du DeutschMark par rapport au dollar implique un prix de vente trop élevé hors de RFA.
Atari accueille beaucoup de développeurs sur son stand : la marque se cherche une solide implantation allemande. Réciproquement beaucoup de petites boîtes de soft parient sur le *ST*.

Deux des vedettes du CeBIT : à gauche le Méga ST et son disque dur, à droite l'Amiga 2000 dans sa configuration à trois lecteurs de disquettes

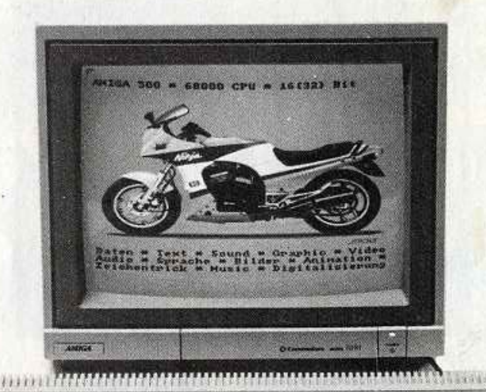
Commodore en terrain conquis

Commodore a un stand dans le premier hall, celui des grosses machines et des mini-ordinateurs professionnels et pas avec Atari, Apple et les autres micros. Commodore lance son compatible *IBM-AT* en Europe et tente de prendre une part du marché professionnel. Mais la bousculade autour du stand pour avoir la documentation ne concerne pas ce nouvel *AT*. La première édition du catalogue de tous les softs pour *Amiga* a été tiré à vingt mille exemplaires dont les trois cent dix pages s'arrachaient pour dix DM. Et à l'heure de la fermeture la Joconde subissait les derniers outrages graphiques sur l'écran des *Amiga* devant des hordes juvéniles ébahies.

Commodore multiplie les bulletins de victoire : le *C 64* est la machine la plus vendue dans le monde : en quatre ans cinq millions d'exemplaires ont été achetés, dont un million en RFA. Cinq mille programmes. Avec tout cela la firme espère encore vendre des *C 64* et annonce la mise au point, aux USA d'un disque dur de 20 Mo pour cette machine. Un détail significatif : le logo Commodore, absent de l'*Amiga 1000*, figure sur le *500* et le *2000*.

Commodore a vendu en RFA au cours des six derniers mois de 1986 trois cent mille ordinateurs domestiques et cinquante-cinq mille PC. Commodore occupe la deuxième place derrière IBM pour le nombre de *PC* vendus en RFA. En fait, avec les importations parallèles, un million deux cent mille *Commodore 64* auraient été vendus en RFA et peut-être au total un million huit cent mille machines de la marque !

Commodore croit que beaucoup d'utilisateurs d'ordinateurs domestiques passent au standard MS-DOS, mais renaclent devant les prix (3 000 à 4 000 DM soit 10 000 à 13 000 FF) alors qu'ils désirent seulement un système de taitement de texte. Le lancement, en juillet, du nouveau *PC 1* développé dans l'usine et le centre de recherche de Braunschweig en RFA, devrait faire monter la part des compatibles dans le total des ventes de Commodore, part qui s'élève à environ 30 % à cause des *PC 10* et *PC 20*.



Histoire des jumeaux Amiga

L'*Amiga 1000*, l'ancien, avait beaucoup de qualités, mais était incompatible et trop cher. Pour pallier l'inconvénient de l'incompatibilité existait un side-car (car cette boîte aveugle se pose à côté de l'*Amiga*) encombrant comme un *PC* et cher comme un compatible autonome. Les circuits du side-car, incorporés à l'*Amiga 2000* en font une machine extraordinaire, « super Amiga » dont certaines fenêtres de l'écran forment un écran d'ordinateur compatible. Les circuits essentiels de l'*Amiga*, avec un habillage plus ajusté sont vendus pour trois fois rien, 1 300 marks, sous le nom d'*Amiga 500*.

Commodore a ainsi éliminé les deux inconvénients principaux de la machine, en en créant deux nouvelles. Deux ou plutôt trois. Car l'ancien side-car muni d'un lecteur de disquettes devient un compatible à bas prix : le *PC 1* discrètement présenté dans un coin. Commodore entend prouver sa valeur de préférence avec les *Amiga* originaux, et non avec un clone de plus. Mais il partira bien quelques dizaines de milliers d'exemplaires de ce compatible signé par une marque sérieuse au SAV bien implanté en Europe.

De notre envoyé spécial : Denis Scherer

J'ai voulu savoir comment l'Allemagne joue, avec les meilleurs spécialistes des jeux, tous venus à Hanovre, mais je suis aussi allé voir une très grande ville : Hambourg.

L'Allemagne des jeux sur micro :

Le domaine de la production étrangère.

Qui joue et qui joue quoi en RFA ? Avec quels logiciels et sur quelles machines ? Où trouver les précieuses disquettes et cassettes ? *Tilt* a découvert la physionomie de la RFA des jeux.

Les softs entre le salami et le tennis.

Je suis sorti des halls au public international pour plonger dans l'Allemagne profonde.

Comment trouver mes softs préférés ? Hambourg, dix heures du matin. La plus grande ville de RFA semble riche, le centre regorge de grands magasins. La chaîne Karstadt possède plusieurs immeubles, mode féminine, mode jeunes, non !

Horten autre chaîne nationale de grande dis-

RESULTATS DU CONCOURS PUZZLE TILT/ERE INFORMATIQUE

LES RÉPONSES

1 – EDEN BLUES
2 – LES 4 SAISONS
3 – CRAFTON ET XUNK
4 – SRAM 2
5 – FELONIES
6 – AUSTERLITZ
7 – L'EVADE DE TAPIOCATRAZ
8 – THEATRE EUROPE
9 – HARRY ET HARRY : MISSION TORPEDO
10 – PHALSBERG
11 – 1001 3.C. A MEDITERRANEAN ODYSSEY
12 – MACADAM BUMPER

LES GAGNANTS

BRULEY ERIC DE FONTAINE (90)
CLERICE MICHEL DE ESBLY (77)
COCHET BERTRAND DE BOULOGNE (92)
COLANGE GEROME DE VILLENEUVE LE ROI (94)
COMBELERAN CHRISTOPHE DE CHAVILLE (92)
COUTANT PATRICK DE CLERMONT FERRAND (63)
CURTET SERGE DE LOYETTES (01)
DARIC XAVIER DE PARIS (75)
FELIX GILLES DE CHASSIEU (69)
FOLLOT SYLVAIN DE LYON (69)
FRAISSE MATHIAS DE LYON (69)
GERGES ERIC DE DUTTLENHEIM (67)
GRETH EMMANUEL DE STRASBOURG (67)
KALK STEPHANE DE OSTWALD (67)
KERN NICOLAS DE STRASBOURG (67)
KIEN FRANÇOIS DE STRASBOURG (67)
LABOUREAU CHRISTOPHE DE CHALON-SUR-SAONE (71)
LANG ALEXIS DE STRASBOURG (67)
MAILLARD NICOLAS DE MOLSHEIM (67)
NGUYEN VAN TUYEN CHRISTIAN DE PARIS (75)
PATRON JEAN-CHRISTOPHE DE DOMERAT (03)
RAYMOND HENRI DE VIC-EN-BIGORRE (65)
RIGAUD CEDRIC DE GARGENVILLE (78)
SADOUS HELENE DE ST-PRIEST (69)
SALME JEAN-MARC DE CLUSES (74)
SENS STEPHANE DE DECINES (69)
SQUARTA JEAN-MARIE DE CANNES (06)
TERBAH DAVID DE ESBLY (77)
VILLAUME PASCAL DE PARIS (75)

CORRESPONDANCE RÉPONSE

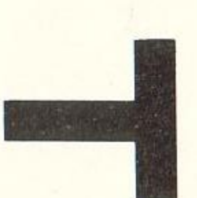
Valable du 01-08-85
au 31-07-88

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g.

ÉDITIONS MONDIALES
TILT
AUTORISATION N° 8535 77
77989 St FARGEAU PTHIERRY CEDEX

URGENT

NE PAS AFFRANCHIR





CHAQUE MOIS TOUS LES LOGICIELS DE JEUX, D'AVENTURE, DE SIMULATION, DE CRÉATION GRAPHIQUE ET MUSICALE, C'EST DANS TILT

MICROLOISIRS

TILT teste pour vous impitoyablement tous les nouveaux logiciels et vous donne son hit parade.

Dans chaque numéro, des jeux à programmer vous-mêmes, des bancs d'essai soft et micro pour savoir acheter sans vous tromper et SOS Aventure qui vous aide à trouver les solutions des jeux les plus inextricables.

Chaque mois aussi un grand dossier et dans Tam-Tam-Soft toute l'actualité micro.



tribution a construit un arrogant immeuble dont la façade de métal et de mosaïque noire brille au soleil. L'alimentation au sous-sol, jouets au premier, vêtements au second étage, chaussures, et... j'aperçois le reflet d'un écran sous les néons. C'est celui d'un micro : le *Schneider PC* autrement dit l'*Amstrad PC 1512*. Sur les rayons voisins des *Atari*, d'autres *Schneider CPC 664, CPC 6128* (avec le moniteur vert), le *Joyce* (nom local de l'*Amstrad PCW*, la *console Sega* pour 299 DM (1000 FF) mais les cartouches de jeux ne valent pas moins de 79,95 DM (270 FF). Des *Commodore 64* (ancienne et nouvelle présentation), des *C 128* et le *Commodore plus 4*, pour 249 DM, avec un livre de Basic et un lecteur de cassettes.

Avec le *C + 4* et le *C + 16* Commodore avait fait un bide retentissant. Puis lassée d'entretenir des stocks de machines ressemblant à des *C 64* du pauvre, la firme Commodore a décidé de liquider ces montagnes de matériel à un prix inférieur à celui des consoles. Et comme une cassette de jeu vaut moins qu'une cartouche pour console, trois mois ont suffit pour vendre soixante mille de ces machines en souffrance bradées parfois à 150 DM.

Il y a plus d'imprimantes que de machines

Les logiciels et les livres indiquent l'utilisation des machines : un mélange de jeux et d'applications professionnelles. Le tableur *Multiplan* de Microsoft pour *CPC*, le langage *Pascal* pour *C 64*. Beaucoup de traitements de texte adaptés à l'alphabet allemand. Un *Polissez votre français* sur *C 64* par Data Becker. Le logiciel de mise en page *Newsroom* pour *C 64*. Une avalanche de jeux, tous ceux dont nous parlons dans *Tilt* mais rien qu'eux ou presque. Deux signatures de distributeurs, se superposant à celles des auteurs, sont omniprésentes. Rushware d'abord, qui présente des boîtes de trois cassettes pour le *C 64* (d'Anirog), ou pour le *CPC* (cette fois les trois cassettes du pack viennent de trois auteurs différents : PSS ; Mr Micro et Ocean). Ou encore pour les *Atari XL, XE*, encore trois éditeurs différents, tous anglais. Les jaquettes restent en anglais. Il est vrai que pour 22,95 DM le pack, (soit 80 francs pour trois cassettes) faut pas râler ! Rushware distribue aussi Micropool ou Epyx. L'autre distributeur géant est Ariolasoft. Ariolasoft est éditeur, mais distribue aussi les jeux de grands éditeurs anglo-saxons : *Hacker II* d'Activision, des logiciels professionnels *Newsroom* pour *IBM-PC*, des jeux français : *Die Erbschaft, Panik in Las Vegas* d'Infogrames. Parfois tout s'embrouille ainsi *The Fifth Axis* (Le 5e axe) de Loriciels est vendu en RFA dans la version anglaise mise au point par Activision UK ! A part les logiciels anglo-saxons les jeux créés en France tiennent une bonne seconde place. *Crafton et Xunk* de Ere Informatique, *Bactron* de Loriciels et bien d'autres disputent le marché aux logiciels d'origine allemande. Ariolasoft semble bien vendre *Hanse*, aventure se déroulant à l'époque de la fédération des ports commerçants de la Hanse, tout autour de la mer du Nord, tout comme *Werner mach'in*, inspiré d'une BD du cru.

Dans la même armoire de verre, j'ai quand même déniché les programmes de Kingsoft, beaucoup plus petit que les deux géants Rushware et Ariolasoft mais essentiellement éditeur de programmes élaborés en Allemagne. Ainsi *Zyron* pour *C 64*, ou des programmes pour *Amiga* : *Typhoon* jeu d'action sur des astéroïdes forestiers, *Quiwi* jeu d'érudition familiale permettant huit partenaires simultanés, un *Karate King* (le titre vaut description) ou *Flip Flop*, programme de Reversi (Othello) loin d'exploiter les capacités graphiques de la machine. Pour *CPC* un *Frankie Crashed on Jupiter* (le Frankie en question, robot de son état doit se débrouiller sur une planète hostile, pas très bien fréquentée...)

Pour jouer efficace, il faut de bons joysticks. Deux rayons leur sont consacrés.

Pour jouer intelligent : les revues allemandes principales, dédies aux machines de jeux, ou aux logiciels comme « Happy Computer » et « ASM » les deux équivalents de *Tilt* en RFA pleins de photos d'écrans et de critiques de logiciels. A côté le « ST Journal » à la maquette austère de revue universitaire propose depuis deux ans pour 20 DM des articles techniques destinés aux programmeurs. La presse anglaise, et en particulier le *Tilt* britannique « Computer and Video Games », et la revue américaine « Byte » figurent en bonne place sur le présentoir. Le rayon librairie n'a rien à envier à celui des meilleures boutiques françaises.



Jeux sans honte, au CeBIT ; pas de ghetto, pas besoin d'excuses pour manier le joystick

Redescendu dans la rue, je croyais comprendre pourquoi il ne semble pas y avoir de boutiques de micro à Hambourg. Mais à cent cinquante mètres du magasin Horten une enseigne proclamait « Computer Center » : une boutique ? Non, juste une accroche pour le rayon micro du magasin Karstadt.

Les chemins de la distribution

Quatre chaînes de grande distribution diffusent les logiciels : Horten, Karstadt, Kaufhof et Quelle, l'équivalent de La Redoute en RFA. A Noël dernier Quelle a vendu vingt mille exemplaires de *Cauldron*, en quelques semaines, à 20 DM (moins de 70 francs). Quatre-vingts à quatre-vingt-dix pour cent des programmes passent par Rushware ou Ariolasoft. Et la quasi-totalité des achats s'effectue dans la grande distribution ou par vente par correspondance. Les rares pratiquants des « Grauimporten », importation grise, c'est-à-dire importation parallèle, ont bien du mal à trouver un public important et stable. Le challenger se nomme Kingsoft. Sinon des petites boîtes tentent de se créer une petite niche écologique. Une caractéristique les unit : elles n'éditent jamais principalement des jeux, elles ne se risquent pas dans le domaine du *Commodore 64*.

Une presse micro puissante et structurée

Une vingtaine de journaux consacrés aux machines sur lesquelles il est possible de jouer sortent en RFA. Certains se cachent au fond de quelques rares kiosques, revues de listings pour des Texas Instrument 99, ou pour les machines Sharp. D'autres s'affichent partout en bonne place. Deux d'entre elles traitent quasiment exhaustivement des jeux et publient beaucoup de critiques de logiciels.

J'ai interrogé deux journalistes du principal groupe de presse informatique, le groupe Markt & Technik.

Albert Absmeier est rédacteur en chef de « 64'er » revue dédiée au *Commodore 64*, ainsi que de l'« Amiga Magazin » que son groupe a imprimé à l'occasion de la sortie des *Amiga 500* et *2000*. Boris Schneider, responsable du cahier central consacré aux jeux de « Happy Computer », collabore aussi à « 64'er » et à « 68000er » journal consacré aux *ST*, à l'*Amiga* jusqu'à aujourd'hui, et marginalement au *Macintosh* et au *QL*, bref à toutes les machines construites autour du processeur « 68000 » de Motorola.

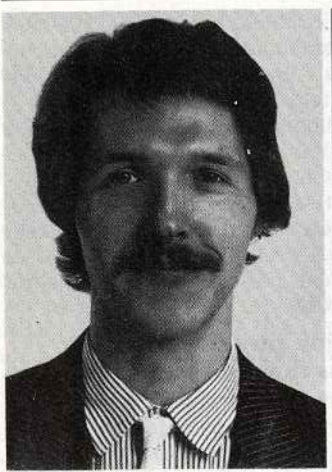
« Aujourd'hui « 64'er » est dans ce domaine le premier journal en Europe par sa diffusion : deux cent mille exemplaires mensuels. Or l'histoire en est récente: C'est en 1982 que le groupe Markt & Technik décide de lancer « Computer Persönlich » destiné notamment aux utilisateurs professionnels d'ordinateurs personnels. En novembre 1983 le groupe veut lancer « Hobby Computer » (traduction inutile) mais pour éviter la confusion avec le magazine « Hobby », il fallait un autre titre si possible en gardant le logo qui avait été dessiné. « Hobby Computer » est devenu « Happy Computer » (l'ordinateur gai, joyeux). « Happy Computer » contient un cahier plus ludique, avec une couverture, donc éventuellement collectionnable à part.

Nous avons lancé « 64'er » en avril 1984 quand il est apparu que le Commodore 64 s'imposait en Allemagne.

— C'est le plus vieux des magazines dédiés à une machine ?

— Pour notre groupe oui ! Il y avait d'autres journaux consacrés au C 64, dont certains paraissent encore, mais ils disposent de moyens plus artisanaux.

Avec deux cent mille numéros on touche le cinquième des possesseurs de la machine. En RFA, le deuxième journal est « Chip », vendu à cent trente mille puis « Happy Computer », à cent dix mille exemplaires. Tous les autres journaux diffusent à moins de soixante mille.





A gauche, Albert Absmeier qui dirige le plus gros tirage de la presse micro ludique en Europe. Au centre, Boris Schneider dans les locaux de Happy Computer.

— Les programmes de jeux les mieux vendus diffusent à combien ?

— Entre cinquante mille et cent mille exemplaires. Le marché allemand est bon pour les fabricants de machines et pour les éditeurs de livres et de journaux. Pas pour les diffuseurs de logiciels.

— Cependant Markt & Technik diffuse des programmes ? Wordstar, DBase III, Lotus, Multiplan. Et De Luxe Paint, De Luxe Print, etc.

— Oui mais pas de jeux. Markt & Technik a essayé puis y a renoncé. En effet, l'extension de la vente des C 64 s'est faite en partie à cause du piratage. Quatre-vingts pour cent des C 64 servent à jouer. Mais des ingénieurs, techniciens, artistes ou musiciens utilisent professionnellement des C 64. En achetant un C 64 chacun sait pouvoir profiter, gratuitement, des jeux du copain de classe ou du voisin de pallier...

— Vous n'êtes pas inquiets pour l'avenir d'un journal consacré exclusivement au C 64 ?

— Aujourd'hui il s'en vend plus que de Commodore 128 *!*

— Comment suivez-vous l'évolution des logiciels ?

— C'est facile, répond Boris Schneider, vu le très faible nombre d'éditeurs.

— Je n'ai pas vu beaucoup de jeux allemands.

— A peine cinq pour cent des jeux sont conçus ici. Il y a quelques jeux d'aventure, mais leur qualité laisse à désirer. De plus la syntaxe de la langue allemande empêche de concevoir aussi facilement qu'en anglais des analyseurs de syntaxe rudimentaires. Ou alors il faudrait rentrer sans erreurs des phrases bien trop longues...

— En dehors de Commodore quelles sont les machines en RFA ?

— Le C 64 fait soixante ou soixante-dix pour cent de l'équipement. Amstrad dix à quinze pour cent. Le reste est très dispersé. Plus de cent mille Atari ST. *Plus de cent C 16 et* Plus quatre *mais personne ne sait qui les utilise. Peu de vieux* Atari, *peu de vieux* Spectrum, *plus de vingt mille* Amiga. *Aucun* Thomson.

— Vous croyez au développement de jeux sur les compatibles IBM ?

— Evidemment, avec les PC d'Amstrad, de Commodore et d'Atari ! Tous les PC 1512 arrivés en novembre ont été immédiatement vendus. Et ceux commandés en novembre arrivent en mars. Amstrad a très peur de rester avec des stocks sur les bras, comme Commodore avec le C 16. Donc aujourd'hui ils ont des gros problèmes pour choisir qui ils doivent approvisionner prioritairement.

Boris Schneider pense que les compatibles feront un bon score en 1987, mais il voit de fortes ventes pour les *ST*. Le *ST* coûte moins cher que le *C 128*, et il arrive, pour les ventes à la deuxième place, derrière le *C 64*.

— L'Amiga 500 ne bouleverse pas le tableau ?

— Il est à 1 300 marks, d'ici quelques mois il pourrait encore baisser, passer sous 1 000 marks. A ce prix-là il risque de revenir « LA » machine de Noël 1987 ! Fin 1987 il pourrait y avoir, quatre à cinq cent mille ST. Ils sont si bien partis que nous avons transformé le titre en journal régulier depuis le début 1987.

Quant à « Amiga Magazine » c'est un pari, vingt mille machines donc quatre ou cinq mille acheteurs, cela ne justifie pas un titre. Mais nous voulons être les premiers à occuper le terrain, ne pas devoir comme pour le lancement de « 64'er » nous battre contre plusieurs concurrents déjà installés. Donc il y aura des numéros spéciaux cette année et, si la machine se vend bien, une publication régulière dès le début de 1988.



L'informatique doit beaucoup à Hanovre, mais personne ne le remarque. Car Leibniz, dont la maison a été pieusement reconstruite après la dernière guerre mondiale, fut le premier à émettre l'idée d'une machine à traiter des idées logiques !

— Qui sont vos lecteurs ?

Albert Absmeier d'un geste de la main désigne les hordes juvéniles qui assaillent les machines du stand.

— De quatorze à dix-huit ans. Soixante des lecteurs ont moins de dix-huit ans et soixante-quinze pour cent moins de vingt-quatre ans. Deux pour cent de filles. C'est le noyau dur des un et demi à deux millions de personnes qui jouent de temps en temps en RFA.

— Quels types de jeux marchent le mieux ?

— Les jeux d'action, puis les simulations sportives, celles de voitures ou d'avion. Les jeux inspirés de films marchent bien. Night Rider *d'Ocean, à notre avis le plus mauvais jeu de l'année, a bien marché à cause du film du même non !*

De bons jeux d'aventures n'arrivent pas à passer la barrière de la langue anglaise : Hitchhicker's guide to the Galaxy *ou* Planet Fall *se sont vendus chacun à peine à mille exemplaires...*

— Vous censurez les petites annonces de pirates ?

— Les annonces sont lues par quelqu'un avant parution. Ariolasoft dépouillait les annonces pour débusquer les pirates. Ils peuvent être traduits en justice car depuis une loi de 1986 le copyright s'applique aux programmes. Donc on ne laisse pas passer d'annonces qui proviennent à l'évidence de pirates.

— Les jeux sont protégés ?

— Tous. Mais pas les programmes professionnels. Ainsi Markt & Technik ne protège pas ses logiciels.

— Comment Boris Schneider est-il venu au groupe ?

— Je leur ai proposé des programmes, et comme j'habite près du siège de Markt & Technik, c'est à eux à qui je suis allé faire une démonstration.

Le recrutement se fait toujours comme ça : le groupe est dirigé par des gens d'expérience, mais les journalistes ont l'âge et les préoccupations des lecteurs. J'ai vingt et un ans. Le recrutement se fait parmi les pigistes sortant de l'école. Après le dernier élargissement des équipes rédactionnelles on manquait de collaborateurs.

Maintenant je participe à plusieurs des rédactions du groupe, sans compter les émissions de télé...

Propos recueillis par Denis Scherer

INTELLIVISION®
· Intelligent Television

00 CONSOLE DE JEU 590 F
99 JOYSTICK (2) 149 F
s'adaptent sur poignées d'origine)
98 MODULE INTELLIVOICE 249 F

LES SPORTS

01 BASEBALL 149 F
02 SOCCER (football) 149 F
03 BOWLING 149 F
04 GOLF 149 F
06 HOCKEY 149 F
07 BOXING 149 F
08 BASKET 149 F
09 WORLD CUP SOCCER * 249 F
10 CHAMPIONSHIP TENNIS * 249 F
11 SKIING 199 F
12 FOOTBALL AMERICAIN * 249 F
13 CHAMPIONSHIP BASEBALL * 249 F
(* : pour 1 ou 2 joueurs)

REFLEXION ET HAZARD

21 ECHECS 149 F
22 DAMES 149 F
23 REVERSI (othello) 149 F
24 BACKGAMMON 149 F
25 ROULETTE 149 F
26 POKER - BLACK JACK 149 F
25 ROULETTE 149 F
27 HORSE RACING 149 F
28 UTOPIA 149 F
29 ROYAL DEALER 149 F

AVENTURES

30 TRESOR OF TARMIN 199 F
31 THUNDER CASTLE 249 F
32 MASTERS OF UNIVERS 199 F
35 DRACULA 199 F
37 ICE TRECK 199 F
38 MAZE A TRON 149 F
39 VENTURE 149 F

REFLEXES ET ADRESSE

51 TRON DEADLY DISC 149 F
52 CARNIVAL 149 F
53 BURGER TIME 149 F
54 PACMAN 199 F
55 FROG BOG 149 F
56 DONKEY KONG 149 F
57 DONKEY KONG JR. 149 F
58 BEAUTY AND THE BEAST 199 F
59 SNAFU 149 F
60 LADY BUG 149 F
61 MOUSE TRAP 149 F
62 STAMPEDE 149 F
63 POPEYE 149 F
64 FROGGER 149 F
65 CENTIPEDE 199 F
66 PINBALL (FLIPPER) 199 F
67 BUMP N' JUMP 199 F
68 AUTO RACING 199 F
69 MOTO CROSS 199 F
70 Q* BERT 149 F
71 LOCK N' CHASE 149 F
72 DRAGON FIRE 199 F
73 THIN ICE 249 F

WAR GAMES

80 SPACE ARMADA 149 F
81 SPACE HAWK 149 F
82 STAR STRIKE 149 F
83 ASTROSMASH 149 F
84 VECTRON 149 F
85 SPACE BATTLE 149 F
86 MISSION X 199 F
87 DEFENDER 199 F
89 NOVA BLAST 199 F
91 SUB HUNT 149 F
92 SEA BATTLE 149 F
93 DEMON ATTACK 199 F
94 HOVER FORCE (NOUVEAU) 249 F
95 BLOCKADE RUNNER 199 F
96 ZAXXON 199 F
POUR INTELLIVOICE
97 BOMB SQUAD 199 F
98 SPACE SPARTANS 199 F

IPORTATEUR
INTELLIVISION®



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

ATARI® 2600 VCS

301 ROCK N' ROPE 149 F
302 FRONT LINE 149 F
303 SOLAR FOX 149 F
304 WIZARD OF WAR 149 F
305 GORF 149 F
306 SCHTROUMPF 149 F
307 CARNIVAL 149 F
308 DONKEY KONG 149 F
309 VENTURE 149 F
310 Q* BERT 149 F
321 WARLORDS (paddles) 149 F
322 JOUST 149 F
325 OBELIX 149 F
327 OUTLAW 149 F
328 YARS REVENGE 149 F
329 BERZERK 149 F
332 PIGS IN SPACE 149 F
333 KANGAROO 149 F
334 BOEING 149 F
336 HUMAN CANONBALL 149 F
337 KABOOM (paddles) 149 F
338 CODE BREACKER + CLAVIER 199 F
351 DEFENDER 149 F
353 CROSS FORCE 149 F
354 H.E.R.O. 199 F
355 PITFALL II 199 F
360 SNOOPY 199 F
361 STARGATE 199 F
362 GALAXIAN 199 F
363 GHOST MANOR + SPIKES 249 F
(2 cassettes en 1)
364 PAC MAN 199 F
365 MISS PAC MAN 199 F
366 ROBIN DES BOIS + LANCELOT
(2 cassettes en 1) 249 F
367 SKEET SHOT (BALL TRAP) 149 F
368 RACQUETBALL (SQUASH) 149 F
369 PELE SOCCER (FOOT) 149 F
370 SPACE CAVERN 149 F
371 POOYAN 149 F

CBS COLECO VISION

A CONSOLE DE JEU 790 F
B MODULE DE PILOTAGE 690 F
C ROLLER CONTROLER 390 F
D ROLLER CONTROLER 490 F
(avec Slither + Turbo)
E POIGNEES D'ORIGINE (2) 290 F
F ADAPTATEUR MULTI K7 350 F
G TRANSFO. D'ALIM. 190 F
200 SCHTROUPFS 149 F
201 LADYBUG 199 F
202 CARNIVAL 149 F
204 GORF 199 F
205 MR. DO 199 F
206 BLACK JACK $ POKER 149 F
207 LOOPING 199 F
208 SPACE PANIC 149 F
209 SPACE FURY 149 F
210 PEPPER II 149 F
211 MOUSE TRAP 199 F
213 Q * BERT 149 F
214 FROGGER 149 F
215 OMEGA RACE 199 F
216 VICTORY (roller) 149 F
217 ROLLOVERTURE 149 F
218 TRESHOLD (Space invader) 149 F
219 SHURF 149 F
220 DONKEY KONG JR. 199 F
221 COSMIC AVENGER 249 F
223 FOOTBALL AMERICAIN (S.C) 199 F
224 GUST BUSTER 199 F
226 OILL'S WELL 199 F
227 DESTUCTUR (Turbo) 199 F
229 QUEST FOR QUINTANA ROO 199 F
230 JUMPMAN JR. 249 F
232 FRONT LINE (S.C.) 249 F
234 MOUNTAIN KING 249 F
236 CABBAGE PATCH KIDS 249 F
239 DUKES OF HAZARD 249 F
(Turbo ou Roller)
240 TARZAN 249 F
241 2010 249 F
242 JAMES BOND 007 249 F
243 H.E.R.O. 299 F
244 PITFALL II 299 F
245 RIVER RAID 299 F
247 TIME PILOT 349 F
248 PITFALL 299 F
249 KEYSTONE KAPER 349 F
250 SPY HUNTER 349 F
251 TAPPER 349 F
252 MONTEZUMA'S REVENGE 349 F
253 GROG'S REVENGE 349 F
254 DAM BUSTER 349 F
(Simulateur de vol)
255 ILLUSIONS 349 F
256 NOVA BLAST 299 F
257 SQUISH' EM 349 F
258 AQUA ATTACK (Inédit) 349 F
259 BUMP N' JUMP 349 F
260 ROCK N' ROPE 349 F

JEUX EDUCATIFS
261 TELLY TURTLE (LOGO) 149 F
262 LEARNING WITH LEEPER 149 F
(pour 3 à 6 ans)
(autres titres dispo. par tel.)

DES VRAIS "JEUX DE CAFE" EN CASSETTES CHEZ VOUS.

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N°.................... F N°.................... F
N°.................... F N°.................... F
N°.................... F N°.................... F
N°.................... F Frais de port......... 20 F
N°.................... F machine + 50 F
N°.................... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

VIDEOSHOP l'espace le

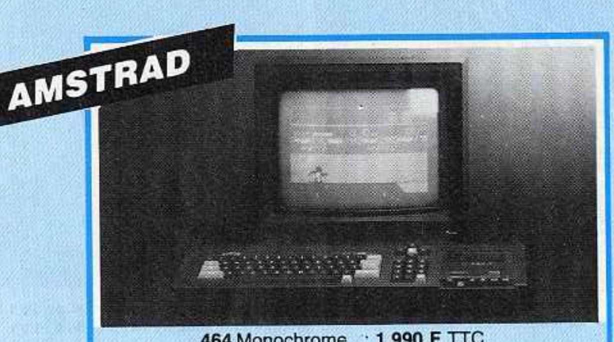
Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes **400 F** *par mois*

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

AMSTRAD



464 Monochrome	: **1.990 F** TTC
464 Couleur	: **2.990 F** TTC
6128 Monochrome	: **2.990 F** TTC
6128 Couleur	: **3.990 F** TTC
PCW 8256	: **4.740 F** TTC
PCW 8512	: **5.926 F** TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

MSX

MSX II Philips 8235 :
8235 + Moniteur Monochrome :
8235 + Moniteur Couleur :
MSX II Sony HBF 700 F :

Promotion : Livré avec jeu **gratuit** "Les Passagers du vent"

Prix indicatifs au 1.04.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.
(1) Crédit CREG
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée : ATARI 130 XE+lecteur 1050+10 jeux : 1990 F

THOMSON

Promotion sur toute la gamme
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

promo limitée ATARI 520 ST + un mono SM 125
3990 F

ATARI 520 STF



L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

nous consulter promos spéciales

COMMODORE



Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles

- 64 + 1541 + GEOS : **2.990 F** TTC
- C 128 D + Jane : **4.490 F** TTC
- AMIGA + De luxe paint : **8.950 F** TTC

nouvelle gamme AMIGA 500 AMIGA 2000 reprise de votre Commodore 64 nous consulter

SPECTRUM + 2



Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 1.590 F TTC

promotions exceptionnelles sur toute la gamme !

Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.950 F TTC

Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !

lus micro de Paris !...

Périphériques :

Imprimante DMP 3000	2.290 F TTC
Imprimante CITIZEN MSP 15 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Imprimante DMP 4000 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Disque Dur 20 Méga Tandon	4.990 F TTC
Cartes Kortex	1.450 F TTC
Imprimante Laser	26.200 F HT

Utilitaires :

Evolution	990 F TTC
Word Junior	1.150 F TTC
Multiplan Junior	690 F TTC
Comptabilité Alienor II	1.950 F TTC
Comptabilité Saari	1.990 F TTC
D Base II PC	1.150 F TTC
Framework + Premier	1.150 F TTC
Reflex + Work Shop	1.490 F TTC
Yes You Can !	1.150 F TTC
Quick Mailing	790 F TTC

Bibliographie :

Trucs et Astuces (Micro Application)	179 F TTC
Livre du GW Basic (Micro Application)	149 F TTC
Manuel des références Techniques	249 F TTC
Guide du Basic 2 (Sybex)	128 F TTC
Guide du Dos + (Sybex)	128 F TTC

Configurations spéciales :
- Universités
- PME/PMI
- Professions libérales

Ensembles matériel + logiciel + imprimante

angages :

urbo Pascal	1.150 F TTC
urbo Prolog	1.150 F TTC
urbo Tutor	345 F TTC
ool Box	690 F TTC
uick Basic	990 F TTC



AMSTRAD PC 1512

Jeux :

Echec 3D	199 F TTC
Flight Simulator	590 F TTC
Infiltrator	260 F TTC
Les Passagers du Vent	299 F TTC
Silent Service	249 F TTC
Winter Games	229 F TTC

La révolution des compatibles !
Livré avec moniteur monochrome, lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MS DOS, DOS Plus, GEM DESK TOP et PAINT, BASIC 2.

PC 1512 SD Monochrome	: **4.997 F** HT (5.926,44 F TTC)
PC 1512 SD Couleur	: **6.890 F** HT (8.171,54 F TTC)
PC 1512 DD Monochrome	: **6.290 F** HT (7.460,00 F TTC)
PC 1512 DD Couleur	: **8.190 F** HT (9.713,34 F TTC)
PC 1512 HD 20 Mo Monochrome	: **9.990 F** HT (11.848,14 F TTC)
PC 1512 20 Mo Couleur	: **11.890 F** HT (14.011,34 F TTC)

ceptionnel ! Malette PRACTI **990 F TTC**
omotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !

VISITEZ NOTRE NOUVEL ESPACE PROFESSIONNEL INTELCOM

47, rue de Richelieu 75001 Paris

1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) sur configuration PC 1512 et offre MEGA ST

* Leasing * Maintenance assurée

Demo musicale et graphique sur la gamme ST

Offre Bureautique : 9.990 F TTC
- 1040 STF + Moniteur Monochrome HR SM 125
- 4 logiciels de bureautique

Offre Professionnelle :
10.531 F HT (12490 TTC)
- 1040 STF + Moniteur Monochrome HR SM 125
- Disque Dur 20 Mega
- 1 imprimante CITIZEN 120D

MEGA ST

ffre Scientifique et Technique : 9.990 F TTC
- 1040 STF + Moniteur onochrome HR SM 125
- Manuel "Au cœur de l'Atari ST"
- Manuel BASIC MEMSOFT
- Logiciel GFA BASIC
- Logiciel EMULCOM
- Abonnement gratuit serveur Calvacom"
- Outils bureautique



Offre Atari Enseignement :
520 STF : **9.990 F** TTC
- 2 Atari 520 STF
- 2 Moniteurs Monochrome HR SM 125
- 1 imprimante SMM 804

1040 STF : **19.990 F** TTC
- 3 Atari 1040 STF
- 3 Moniteurs Monochrome HR SM 125
- 1 imprimante SMM 804

La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique, des cadres, professions libérales.
Déjà de nombreuses applications dans divers domaines professionnels (Architecture, médecine...).

ATTITUDES



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

ON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

om
énom
resse
de Postal ____ Ville
léphone
Je désire recevoir une documentation sur :
ndre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*

☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat .... – Apport comptant
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

TAM-TAM SOFT

LE ST EN STAGE

Que vous soyez néophyte, gestionnaire ou tout simplement intéressé par les capacités du ST, ces stages sont pour vous. Le magasin Infomanie à Paris organise en mai des séances d'apprentissage axees autour de quatre thèmes: l'initiation au 1040 qui reprend le B A BA de la machine et ses applications, la gestion avec les programmes VIP, MC Base et la Comptabilité, la programmation en Basic sur GFA Basic, et en C sur MegamaxC et enfin la musique et les graphismes autour de Pro 24, de l'échantillonneur Adap d'Hybrid Arts, de Degas Elite et d'Aegis Animator. Ces stages menés par des professionnels se composent de deux séances de trois heures le soir et le samedi toute la journée et coûtent de 500 à 900 francs. Ils sont gratuits pour ceux qui achéteront la configuration utilisée. Alors si vous hésitez encore sur l'achat d'un Atari ST, ces stages achèveront de vous convaincre. Cette initiative vient aprés une série de journées consacrées aux graphismes et à la musique en attendant les week ends dédiés au Desktop publishing à la rentrée. Infomanie, 3 rue Perault 75001 Paris. Tél (1) 40 20 01 20.

ATARI CLUB

Les clubs amoureux de l'Atari ST fleurissent avec les beaux jours. "Station informatique Plus" veut "répondre aux milliers de questions qui s'abattent d'un coup sur les heureux détenteurs de l'Atari ST. "Station informatique Plus" sera ouverte jour et nuit... au 57 rue d'Orsel 75018 Paris. Contactez Thierry Foulkes (1) 42 55 14 26.

AMIGA FOLIES

Les magasins Run Informatique ont mis en place depuis plusieurs mois un club Amiga qui prodigue moult conseils, informations et promotions moyennant une cotisation annuelle de 600 francs. Magnanimes, ils offrent une adhésion gratuite avec tout achat d'Amiga 1000 (8950 francs). Parmi les nouveautés du mois sur Amiga notons une version (qui marche en France!!!) de SDI et Silent service, la simulation de sous-marin. Dans l'univers ST, outre les jeux Trailblazer et Ninja Mission, le digitaliseur Realtizer est désormais disponible pour 1730 francs avec sa "boîte-à outils" et son programme qui gère les couleurs. Mais Run n'oublie pas pour autant les huit bits chéris avec, sur Commodore 64, un nouveau jeu de boules, Ballbreaker, et Deepers Dungeon, une extension de Gauntlet, et sur Amstrad le jeu d'arcade Nemesis. Run Informatique, 62 rue Gérard 75013 Paris Tél (1) 45 81 51 44 et 7 rue de l'église 92220 Neuilly sur Seine. Tél(1) 46 40 73 26.

MONEY MONEY

Chip, la société d'édition de Demain Holocauste et d'Ethnos lance une opération de séduction en direction des auteurs/programmeurs. 90% du bénéfice réalisé iront directement dans leur poche. Concrètement sur un jeu vendu 140 francs en cassette, l'auteur recevra 32, 50 francs H T de royalties. Contact: Chip, 9 passage de la Main d'or 75011 Paris. Tél (1) 43 47 26 03.

STAGES ENCORE...

Le Centre d'étude et de recherche audiovisuel (CERA) organise une initiation à l'informatique en deux temps: du 4 au 8 mai le débutant apprend le fonctionnement d'un ordinateur, de son systéme d'exploitation et des principales applications. Et du 11 au 15 mai, l'initiation plus poussée pénétre au coeur du DOS, des ports paralléles et séries, des liasons entres ordinateurs et Minitel et du Basic Disque. Ces stages de cinq jours ont lieu dans l'Aude à Castelnaudary. Stage niveau 1: 1450 francs et niveau 2: 1950 francs. Contact: 68 94 21 89.

L'Institution d'initiation à l'informatique individuelle, 4IN, attaque pendant vingt heures la programmation en langage machine du Z80 orienté sur les MSX1 et 2. Le stage a lieu du mardi 19 au vendredi 22 mai, de 13 à 18 heures. Coût: 1500 francs. 4IN-AMI, 56 avenue Armand Guillebaud 92160 Antony.

TELEBOUTIQUE

Electron se lance dans la communication. Sur le serveur RIO (3615), vous pouvez désormais commander votre matériel, consulter les nouveautés du mois ou les petites annonces. A venir pour avril, un service "truc et astuce" pour les softs et, sans doute, le lancement de jeux interactifs sur le thème de l'aventure (rôle) ou de l'action, pilotage de Flight Simulator II par exemple. Coté hard, on attend avec impatience le joystick analogique qui permettra de contrôler entièrement ce même simulateur de vol sur ST et Amiga. Nouveauté encore, le "moniteur vitrine" qui vous procure, de l'extérieur du magasin, l'actualité de ce dernier! A noter enfin qu'Electron posséde désormais une intéressante ludothèque sur PC/compatibles. Electron, 117 avenue de Villiers 75017 Paris. Tél 47 66 11 77.

NOUVELLE BOUTIQUE ST

Espace Micro ouvre le 2 mai un deuxième magasin, exclusivement consacré à l'Atari ST, au 243 Boulevard Voltaire 75011 Paris. Et organise, le vendredi 15 mai une journée consacrée aux graphismes assistés par digitaliseurs. Avec des digitaliseurs matériels et logiciels et avec des dessinateurs. 32 rue de Maubeuge 75009 Paris. Tél (1) 42 85 25 20.

L'ELEVE S'AFFRANCHIT

Infogrames arrête l'éducatif pas assez rentable. L'ancienne équipe persiste et crée Carraz Editions. Souhaitons leur bonne chance. Carraz Editions, 20 bis rue Godeffroy 69006 Lyon. Tél: 78 94 10 31.

CATALOGUE/CONCOURS

A la clef du concours Borland: un voyage pour deux en Californie, un week end à Munich en Porsche, un Goupil portable et dix mille lots divers. Les bulletins de participation, joints aux catalogues, peuvent être obtenus sur simple demande à Borland International, 65 rue de la Garenne 92310 Sévres. Tél :45 07 15 11.

MOISSON DE PERIPHERIQUES

Videoshop a reçu un arrivage de périphériques divers et variés. FIL qui multiplie les packages en tout genre sort ce mois-ci la malette télématique pour créer votre micro serveur sur Thomson (695 francs). Amstrad accueille un nouveau digitaliseur dans ses rangs. Le Digitecnik coûte 1490 francs. Enfin sur Amiga, le Liquid Light sort en diapositive, ou sur papier, la page-écran pour la modique somme de 9900 francs. Cette petite merveille a été annoncée il y a plus d'un an par Commodore. On n'arrête plus le progrés. Vidéoshop, 50 rue de Richelieu 75001 , tél (1) 42 96 93 95 et 251 Bd Raspail 75014 Paris. Tél (1) 43 21 54 45.

Vampir Action

Pour TO 7/70 (sans Basic 128), TO 8, TO 9 et TO 9+

Saisissez le premier listing, sauvegardez-le sous "Crea" et tapez "RUN". Ceci créera un fichier binaire nommé "Vampir". Ensuite tapez le second listing et sauvegardez-le sous "Jeu". Si vous possédez un lecteur de cassettes, enregistrez "Vampir" après "Jeu" (si vous possédez un lecteur de disquettes, veillez à ce que le second programme et le fichier soient sur la même disquette). Une fois ceci mené à bien, lancez "Jeu" et c'est tout...

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*         VAMPIR ACTION          *
40 '*(creation du fichier binaire)*
50 '*                                *
60 '*   Realise par C.COUASNARD      *
70 '*                                *
80 '**********************************
90 CLEAR300,&HC27F,0:AD=&HC280
100 ADF=&HDFFF:EX=&HC414:NL=260
110 CLS:SCREEN2,0,0:LOCATE28,23,0
120 PRINT"PATIENCE..."
130 IFAD=ADF THEN200ELSEREADA$:T=0
140 FORA=0TOLEN(A$)-2STEP2
150 V=VAL("&H"+MID$(A$,A+1,2))
160 T=T+V:POKEAD,V:AD=AD+1:NEXT
170 NL=NL+10:READB:IFB=T THEN130
180 COLOR1:PRINT"ERREUR DATA ";
190 PRINT"LIGNE";NL:END
200 CLS:ATTRB0,1:LOCATE0,4
210 PRINT"METTRE VOTRE SUPPORT ET
220 PRINT"EN POSITION D'ENREGIST
230 PRINT"PUIS APPUYER SUR ENTREE
240 A$=INPUT$(1)
250 SAVEM"VAMPIR",&HC280,AD,EX
260 COLOR3:PRINT:PRINT"C'EST FINI
270 DATA"347F4FBDE827C1012706C10527
1335FFBEC2F18C39C027F63089",3005
280 DATA"FEC07AC2F32016BEC2F18C5680
27E5308901407CC2F32005347F",3333
290 DATA"BEC2F1CEC2F4B6E7C38A01B7E7
C3BFC2F1BDC2DBCEC384B6E7C3",4994
300 DATA"84FEB7E7C3BEC2F1BDC2DB35FF
5F5C308825A6C0A780A6C0A780",4244
310 DATA"A6C0A780C13026EC3946400700
0000000000000000000000000000",1366
320 DATA"000000000000000000000000070
0001C0000380000380000BA000",738
330 DATA"07C00005C0000FE00003D00005
A88003504007002 00F80100F80",1635
340 DATA"081F8004FF8003FF80030F0000
8F00004F00003F80001F80007F",1657
350 DATA"0000F40001E20001C1C000E1F8
0060FE0030FC0130F800F07000",2629
360 DATA"006000000000000000000000000
0000000000000000000000000",96
370 DATA"6464646464646464646464646464
64646464646464646464646464",2600
380 DATA"44644444644444644444644444
6444446 46C5C646C5C646C5C64",2248
390 DATA"6C5C4C6C5C0C0C640C0C0C0C0C
0C0C0C0C0C0C6C0C0C6C0C64",1096
400 DATA"640C64640C64640C0C640C0C64
0C64640C640C0C640C0C0C640C",1368
410 DATA"1C640C1C64041C04041C64041C
64641C6464646464646464646464",1696
420 DATA"6464646464646464646464646464
64347FCEC4A2B6E7C38A01B7E7",3304
430 DATA"C38E4000BDC437B6E7C384FEB7
E7C38E4000BDC43735FF4FB7C4",3856
440 DATA"69A6C0E6C081FF2710B1C46927
EF7CC469E7808C5F4026F139A6",3665
450 DATA"C0F1C469270B7CC469A7808C5F
4026EF39335F20CE00BEC49610",3073
460 DATA"BEC498CEC49A3476A6C0810227
1881012606AE62312120F08100",2745
470 DATA"2706B76041BDE833300120E235
F60001000120200183840220E2",2057
480 DATA"F300FF107E007E00FF007E007E
07FFE0FF07FFE0030001FF0200",2761
490 DATA"FF0CFFFE7FFFFEFF01FF80FF00
FF0600FF10C300C30381C0C300",3747
500 DATA"C31C0039819C00380200FF0D03
81C0038003C0000381870 0E103",2036
510 DATA"8101800400FF11019981998E3C
71998199F1FF8F3CF1FF8E0200",3059
520 DATA"FF110E3C700E3FF99FFFF93C9C
7E393CC13C800400FF11013C81",2753
530 DATA"3CB8FF1D3C813CC7FFE37EC7FF
E20200FF1138FF1C18FFFC3FFF",3726
540 DATA"FC7EB1FF8D7E617E800400FF11
017EC37EA7FFC57EC37EDFFFFB",3947
550 DATA"7EDFFFFB0200FF1123FFC433FF
FE7FFFFE7EE7FFE77F317E8004",4088
560 DATA"00FF11017E427EEFE7F77E427E
9FE7F97E9FE7F90200FF116FE7",3646
570 DATA"F667FFFE7FFFFE7ECFFFF37F99
7E800400FF24017F66FECF81F3",4217
580 DATA"7F66FEBF81FD7EBF81FD80004F
81F24FFFFC3FFFFC7EDFFFF97F",4469
590 DATA"CD7E800400FF24013F24FCDF3C
FB7F24FEBFBDFC7EBFBDFC8000",3575
600 DATA"DF3CFBDFFFF99FFFF97E9FFFFD
7FE77E800400FF2401BFBDFD9F",4417
610 DATA"24F97FBDFEBF24FE7EBF24FE80
009F24F99FF003C07E037EBFE7",3786
620 DATA"FC7FF37E800500FF239F99F9BF
BDFD7F99FEBF24FE7EBF24FE80",4115
630 DATA"01BFBDFDBFC7FE7F7EFF7E3F81
FE7FF97E800500FF23DFDBFB3F",4039
640 DATA"81FC7FC3FEBFBDFC7EBFBDFC80
013F81FC3F9C00017E817E7F3C",3708
650 DATA"FE7FFC7E800500FF204FC3F37F
E7FE7FFFFEBF81FD7EBF81FD80",4344
660 DATA"017FE7FE7FB000017E817E7F66
FE7F02FE01800500FF1B6FE7F7",3169
670 DATA"7FFFFE7FFFFEBFE7F97EBFE7F9
00017FFFFE7F2000017E81027E",3920
680 DATA"FF06427E7FFFFE800200FF1E0C
300027FFE57FFFFE7EFF7EBFFF",3676
690 DATA"FB7EBFFFFB00017FFFFE7F6000
017E81027EFF26C37E7FFFFE80",3696
700 DATA"0C3016680037FFED7FFFFE7EFF
7EBFFFE37EBFFFE200017FFFFE",3984
710 DATA"7F6000017E81027EFF11C37E7F
FFFE801668A3C50013FFC97FC3",3247
720 DATA"FE037EFF12BFFF8F7EBFFFE600
017FC3FE7F2000017E81027EFF",3422
730 DATA"11427E7FFFFE80A3C543C2001B
FFD97F99FE037EFF16BFE0397E",3631
740 DATA"BFFFF600017F99FE7FB000017E
817E7F66FE027FFF2CFE8043C2",3466
750 DATA"01800009FF917FBDFE7E3C7EBF
CFE17EBFC7F200017FBDFE3F9C",3591
760 DATA"00017E817E7F3CFE7E3FFE8001
800300FF230DFFB17F24FE7E81",2933
770 DATA"7EBF99017EBF93FB00017F24FE
BFC7FE017E817E7F81FE7E9FFE",3678
780 DATA"800500FF2304FF217F66FE7EFF
7EBFB0017EBFBBF900017F66FE",3310
790 DATA"9FF003017E817E3FFFFC7ECFFE
800500FF0506FF617E42027EFF",3267
800 DATA"1C817EBFA0017EBFA9FD80017E
427EDFFFF9817E817EBFFFFD7E",3883
810 DATA"E7FE800500FF0502FF417EC302
7EFF1C817EBFA0017EBFADFC80",3409
820 DATA"017EC37ECFFFFC817E817E9FFF
F97EB3FE800500FF05027E417E",3606
830 DATA"81027EFF1C817EBFA0017EBFA4
FE80017E817EE7FFFE817E817E",3642
840 DATA"CFFFF37E99FE800500FF05037E
C17E81027EFF1C817EBFA0017E",3352
850 DATA"BFA6FE80017E817EB3FFFE817E
817EE7FFE77E8CFE800500FF05",3949
860 DATA"013C813C81023CFF1C813C9F20
017E9F227C80013C813C98FFFC",2585
870 DATA"817E817EB1FF8D7E867E800500
FF0501998199810299FF1C8199",3147
880 DATA"CE60013CCE63398001998199 8E
3FF9813C813C9C7E393C833C80",2839
890 DATA"0600FF04C300C30002C3FF0900
C360C00181E0C1830200FF07C3",2736
900 DATA"00C3038003010381FF038700E1
0381018006 00FF047E007E0002",1860
910 DATA"7EFF09007E3F8000FF3F80FE02
00FF107E007E00FFFE00FF00FF",2951
920 DATA"01FF80FF00FFFE00FE00410001
180C000108010C140001420400",1617
930 DATA"012401100C000118050001020E
00FF07423C423C003C38023CFF",1060
940 DATA"0500424C3C00023CFF0E5C3C18
3C5C3C00A43C3A3C5C4C3C0A00",1506
950 DATA"0342FF1B40004210424000 4232
42004042624208426242 00DA42",1625
960 DATA"46426232420A0001240242FF0D
3C007E107E3C0042227E003C42",1473
970 DATA"0240FF06087E407E00920242FF
057E40227E0C0900FF13244246",1942
980 DATA"02004012400200462224000242
4042080340FF04009242460240",1198
990 DATA"FF0322400C0900FF1F183C3A7C
003C0C3C7C003A223C007C3C40",1585
1000 DATA"3C1C3C403C00923C3A3C40223
C10FE007600FF03080008070001",1424
1010 DATA"080A00010813000 10C1100FF0
40C1800100E00FF095C383C1812",915
1020 DATA"183A423C0200FF08A438183C0
0424C00023CFF084C1208183800",1426
1030 DATA"3842023C0900FF07620442081
00846024202 00FF08DA04084000",1352
1040 DATA"4232000242013201100208FF0
310000403420900FF1742384008",1090
1050 DATA"7C0846427E0C009238083C004
222004042227C0208FF06100038",1407
1060 DATA"427E400900FF0662444208100
80246FF0B400C0092440802004 6",1498
1070 DATA"22000242012201100208FF061
200442440420900FF065C3A3C1C",1185
1080 DATA"101C023AFF0B3C1000923A1C7
C003A2200023C01220110021CFF",1293
1090 DATA"040C003A18023C09000140050
00102FE00700001081000 01300D",695
1100 DATA"00010212000 10C06000118090
0FF08424C3C003A3C0042023CFF",1040
1110 DATA"040038A418023C0200FF08423
C423C00123C5C033C0100013809",1127
1120 DATA"00FF07423242004642000242F
F07400004DA08424002000342FF",1660
1130 DATA"054000104262024 2FF0340000
40900FF0742227E00427E000242",1400
1140 DATA"FF093C003892087E3C0C00034
2FF043C007C420240FF047E3C00",1821
1150 DATA"380900FF1F462240004640002
44202004492084002 0C00244246",1229
1160 DATA"020010424042400200440900F
F1A3A223C003A3C00183C7C003A",1174
1170 DATA"921C3C7C1000183C3A7C00103
C40023CFF037C003AFE00880001",1673
1180 DATA"0C170001400100021 00B00011
001180400011 00D00FF06423C42",659
1190 DATA"3C005C0338FF085C3C005C3C4
25C00025C013C0138033CFF065C",1564
1200 DATA"00383C423C0A000342FF04400
062040210FF04624200620242 01",1354
1210 DATA"6201000262FF0842104246426
200100242014 00A000342FF043C",1391
1220 DATA"0042380210FF03407E000342F
F0C4000424042107E467E400010",1602
```

```
1230 DATA"0242013C0A00FF07244246020
062440212024OFF0C0062424640",1392
1240 DATA"0062404212403A0240FF05001
24246020A00FF07183C3A7C005C",1480
1250 DATA"3A020CFF15403C005C3C3A400
05C403C0C3C023C40000C3C3A7C",1414
1260 DATA"16000140040001400400013CF
E0058000108260001402300014 2",777
1270 DATA"023CFF06005C183C4C3C1F000
242FF0740006208423240 1F0002",1379
1280 DATA"42FF073C0042087E223C1F00F
F0A244202006208402202181E00",1342
1290 DATA"FF0A183C7C005C1C3C227C18F
E009200012001010200010122 00",1308
1300 DATA"0108060001400800010415000
11001800600010C014808000155",446
1310 DATA"1700FF088100120004 0062F00
800019A1D00013F01F0080001AA",1451
1320 DATA"14000110050001040200 01BF0
1FC07000102015C140001010102",622
1330 DATA"0400010402 0001BF01F80700F
F0301BE8013000248020001020 3",1137
1340 DATA"00FF038077FA0700010A01FB1
2000102010402000110060001FF",1332
1350 DATA"01DC0700010701FE130001010
110080001FD01FE0700010901FF",1319
1360 DATA"1200FF071008012000084003 0
0FF03017FF50700FF0307FF4002",1636
1370 DATA"00010401400E00014201040 40
0FF0604020001FFFD0700FF030A",1211
1380 DATA"F680020001120180 0C00FF080
20100501040000403 00FF0307EF",1473
1390 DATA"FE0700010501FF0300011B01A
00D00FF050A9000120405 00FF03",1427
1400 DATA"03FFFC0700FF030DFFA002000
12F01400C00FF04104080110400",1818
1410 DATA"01080200FF0302BFF50700FF0
303FFC00200011E01A80E00FF03",1896
1420 DATA"4A8001020001400400 02FF070
0FF030FF7C0020001AF01B40C00",1621
1430 DATA"FF0409102102 0700FF040BFFF
E400600FF0303FF800200015F01",1918
1440 DATA"E80D00FF0602084004020804 0
0FF0407DFF780020001010300FF",1724
1450 DATA"0307FE80020001BB01FA0C00F
F0640504204204005 00FF040FEF",1934
1460 DATA"FE400200010401A80200FF030
BFF800200017F01FC0C00FF0306",1807
1470 DATA"85200800010702FF018002000
13F01EE0200FF0303DFE0020001",1585
1480 DATA"BF01FA0C00FF059004802010 0
600010F02FF01400200FF07DDF7",2114
1490 DATA"800007FDC00200017F01BC0C0
0FF07A2D02E840044080400FF0D",2069
1500 DATA"0BFFFCC000018FFE600003FFE
00200017D01FD0B00FF06022E29",2429
1510 DATA"0008400600011B02FFFF0E800
007FFFB68000FFF9000013FFE0B",2120
1520 DATA"00FF05057D0945020700FF0D2
FFEFF400003B7DFF00003FFC002",2466
1530 DATA"0001DF01FC0B00FF050944410
0400700011F02FFFF0380001F02",1669
1540 DATA"FFFF05EA0007E7B00200017F0
1FF0B00FF0405FEB01008000117",2302
1550 DATA"02FFFF0340001702FFFF0AFC0
017FFF80001FF1E800A00FF041B",2612
1560 DATA"5504200800013B02FF0200012
F02FFFF05B8000FFFF00200FF03",1967
1570 DATA"7FFF800A00FF030DC6D80900F
F120FFFFE20001FFDFFFD000FFE",3104
1580 DATA"D800017FFFA00A00FF0338FBD
10900FF071F7FFFC0002FEF02FF",2962
1590 DATA"FF040007FFA00200FF03FFFE4
00A00FF032D0F040900012F02FF",2160
1600 DATA"FF0380002F02FFFF0AFE000FF
FF00002777F800A0001F301FC0A",2612
1610 DATA"00011F02FFFF03A0007F03FFF
F08C01FFFE800017FFF0A00FF03",2716
1620 DATA"0180E10A00FF061FFFDFE0001
F02FFFF05EF800F7FF0020002FF",2914
1630 DATA"01800700FF050F000318C00AC
0013702FF01F00100027FFF08FF",1842
1640 DATA"FE201FFFF80001027F0140070
0FF057FC0033CC00A00012F02FF",2171
1650 DATA"FF03E8003F03FFFF06C01FBFF
8000102FF01600600FF0603FFF0",2854
1660 DATA"017E800A00012F02FF01F0010
003FFFF05FA4027FDE0020002FF",2419
1670 DATA"01800600FF061FE3FC0018800
A00013E02FFFF0FE0007FFFF7FF",2766
1680 DATA"E00FFFF40002EFFE800600FF0
5FF00FF007E0B00013F02FFFF04",2854
1690 DATA"F800FFF702FFFF09F01FFFF80
0017FFF400500FF0607F8003FC0",3268
1700 DATA"FF0B00012D02FFFF03E4007F0
2FFFF05FCA00FFFE8020002FF01",2873
1710 DATA"800500FF063FC01C0FF0FF0B0
0FF064FFDFFF001FB03FFFF06F0",3297
1720 DATA"1FFFF8000102FF01C00400FF0
701FE003E03FCFF0B00FF061FFD",2634
1730 DATA"FF78017F03FFFF09E80FEFF00
0017FDF800400FF060FF0007F00",2877
1740 DATA"FF0C00010F02FFFF03E4007F0
3FFFF09E017FFFC0002FFFE4004",3008
1750 DATA"00FF077F80007F003FC00B00F
F066FF7FFF000BF03FFFF08E82F",3015
1760 DATA"FFF00003FEFF0400010301FC0
200FF043E000FF00B00FF061FF7",2396
1770 DATA"FFF4007F03FFFF09B01FFEF80
0017FBFC00300011F01E00200FF",2885
1780 DATA"041C0003FC0B00FF0F1FF7FEF
8009FFF7FFFF81FFFF4000102FF",3180
1790 DATA"040001FF060001FF0B00FF063
FF7FFF400BF02FFFF07F7F00FFF",3070
1800 DATA"F8000102FF0180030001F8060
0013F01C00A00010F02EFFF03F8",1923
1810 DATA"015F03FFFF04682FFFF002000
1FF01F7040001C00600010F01E0",2209
1820 DATA"0A00011F02FFFF03F0007703F
FFF09F81FFFF000017FFF800300",2726
1830 DATA"FF0BFBF7FBFE6FFC0003F80A1
00800FF0637FFF7F4005F03FFFF",3587
1840 DATA"04E00DBEE80200FF035FFF400
300FF04BBF7FBFC0300FF0503E0",3026
1850 DATA"0A60800700FF0D05FDFFFC003
BFFBFFDE00FFFF00200FF035F7F",3248
1860 DATA"80030001800600FF0401E00A9
50800FF0602FFFDF0001F03FFFF",2472
1870 DATA"04D01FFFE00200FF033FFD400
30001800600FF0401E055FE0800",2331
1880 DATA"FF0601FFFDE0000F03FFFF04C
00FFFE00200016F01FF04000180",2715
1890 DATA"0600FF0501E02BBD800700010
202FFFF03B0001202FFFF05F720",2366
1900 DATA"0BFFC00200013F01FE0400018
00600FF0401E02F6F0900FF0CBF",2027
1910 DATA"FFC000057FFFBD8005FF80020
0011F01FE04000 1800600FF0401",2227
1920 DATA"E09EFB0800FF04016FFFA0020
0FF077FFFF80007FFC00200010B",2789
1930 DATA"01ED0400018 00600FF0401E07
FAE0900FF033FFF200200FF0692",2188
1940 DATA"EEF40003FF0300010501D8040
0018002FFFF0881FF800001E03F",2419
1950 DATA"7F0900FF0357FD800200FF072
FFFE00005FF800200010301E404",2279
1960 DATA"0001C00288FF09810081FF01E
07DF9800800FF033FFF400200FF",2740
1970 DATA"060757500001ED0300010301E
0040001C00288FF088100811101",1524
1980 DATA"E02FB60500010101C00200011
301FF040001FE0180020001F003",1565
1990 DATA"00010301C0040001C00288FF0
98100811101E01D7F8004000106",1591
2000 DATA"0300FF0305AE800300017C030
001F00300010301C0040001C002",1339
2010 DATA"FFFF088100811101E037DE050
001080300FF0302FC8003000178",2076
2020 DATA"030001E00300010301C004000
1800288FF08810081FF01E0777A",1941
2030 DATA"020001060200013F01FE02000
10101FC0400017803000 1E00300",943
2040 DATA"010301C0040001C00288FF088
100811101E03FF6020001040200",1613
2050 DATA"FF0362218002000178040001 7
8030001E00300010301C0040001",1198
2060 DATA"800288FF08810681 1101E017D
C0200FF0607C000C410C0020001",2147
2070 DATA"780400017803000 1E00300010
301C00400018002FFFF08810681",1590
2080 DATA"1101E07FF80200FF0607C0018
41060020001780400017803000 1",1576
2090 DATA"E00300010301C004000180020
0FF08010081FF01E027E00200FF",1952
2100 DATA"0307C03F02FF01F0020001780
40001780300 01E00300010301C0",1439
2110 DATA"04000180 0200FF08010080000
1E003C00200FF0301007F02FF01",1593
2120 DATA"FC020001780400017803000 1E
00300010301C0040001800200FF",1318
2130 DATA"080100800001E003800200010
1010003FF01FE02000178040001",1139
2140 DATA"78030001E00300010301C0040
001800200FF080100800001E003",1303
2150 DATA"800200020104FFFF038000780
200FF030400780300FF06E00050",1850
2160 DATA"0003C0040001800200FF06010
0800001E004AA020101BF03FFFF",1827
2170 DATA"1680927804112404788052 00E
008529203C008131220800200FF",1924
2180 DATA"060100800001E004AAFF24010
03FBFEFEE145778ED5242927858",2523
2190 DATA"A201E064C84A07C0646A4929F
FE07F0100807F3FE004AAFF1B01",2886
2200 DATA"001F0007C0AF9A7C4B2665D57
CD53103F0A995E40FE02A969546",2935
2210 DATA"03FFFF0601FF807FFFE006FFF
F040E0003800AFF010F01F003FF",2954
2220 DATA"011F01F004FFFE44FE44FE44F
E44FE44FE44FE4493441F7C0944",3233
2230 DATA"1F7C09441F7C09441F7C09441
F7C09441F7C09441F7C09441F7C",1547
2240 DATA"FE444B441F7C09441F7C09441
F7C09441F7C09441F7C09441F7C",1780
2250 DATA"09441F7C09441F7CFE444B441
F7C09441F7C09441F7C09441F7C",1780
2260 DATA"09441F7C09441F7C09441F7C0
9441F7CFE444B441E7C0A441E7C",1779
2270 DATA"0A441E7C0A441E7C0A441E7C0
A441E7C0A441E7C0A441E7CFE44",1714
2280 DATA"4C440A7C1E440A7C1E440A7C1
E440A7C1E440A7C1E440A7C1E44",1536
2290 DATA"0A7C1E440A7CFE445B440A640
104046402040264010401141C64",1328
2300 DATA"02040364010405640214 08640
11413640404066402140864011 4",754
2310 DATA"126402040364FF06046404640
46402140864011411640104 0A64",1183
2320 DATA"031408640114126403040564 0
104026402140764021413640304",766
2330 DATA"046401040264021407640314 1
064020401640204026401040364",802
2340 DATA"010402140764031411640204 0
264010406640197011407640314",796
2350 DATA"1064040408640214076 4FF031
4971410640504016402040 36403",1148
2360 DATA"140764FF0314971402640214 0
C640104016402040464020401 64",1135
2370 DATA"03140764031402640214 0C640
204016403040164010403640314",735
2380 DATA"07640114019703640214 0C640
3040164020405640314 0764FF03",1124
2390 DATA"1497140264021 40C640404046
4010402640314 0764FF03149714",1225
2400 DATA"026402140B64060402640104 0
464011401970764031402640214",883
2410 DATA"0B6405040764011401970214 0
664FF031497140264021 40B6408",1220
2420 DATA"040464041402640114036403 1
402640214 0B640704056404140 2",758
2430 DATA"6402140264FF031497140264 0
2140B640404016401040664011 4",1149
2440 DATA"029701140264021402640314 0
26402140B640604066401140297",948
2450 DATA"011402640314016403140264 0
2140B6405040134020404640114",698
```

SESAME

```
2460 DATA"0197021401640414FF0464149
714026402140B64030401640204",1198
2470 DATA"066401140297FF04146414970
214FF056414971464031 40B6405",1642
2480 DATA"0401340664021 4FF039714640
414FF046414971402640214 0B64",1523
2490 DATA"0304FF036404340664011 4029
7FF031464140297011401640314",1397
2500 DATA"0264011401970B64040401640
134066401140297FF0314641402",1228
2510 DATA"97FF081464149714641497021
40A6404040164013406640114 02",1419
2520 DATA"97026401140297FF061464149
7146402140197011 40A64050401",1414
2530 DATA"3406640114019702140164021
4FF03971464031401 40214 0197",1303
2540 DATA"01140A64050401340664021 4F
F039714640314FF059764149714",1575
2550 DATA"0264019702140A64030402640
134066401140297FF0314641402",1228
2560 DATA"97FF061464149714640414 0A6
40204FF04640464340664011402",1607
2570 DATA"97FF031464140397021 4FF039
71464021401970A640304036401",1649
2580 DATA"3406640114019702140164011
40297051402640297011 40764FF",1291
2590 DATA"054C6404440403640134066 40
114029701140164021401970314",1012
2600 DATA"FF03971464041 40764024CFF0
30444040364013406640114 0297",1508
2610 DATA"FF031464140397041 40164011
4029701140664034CFF03044004",1387
2620 DATA"0364013406640114 0297FF031
46414029705140264029701 1406",1294
2630 DATA"64FF064CCF4C6440040364013
4066401140297FF061464149714",1896
2640 DATA"970214FF0397146404140664F
F054CE74C647C04640134066401",1963
2650 DATA"1402970114016402140297021
4FF039714640214019701140564",1321
2660 DATA"FF064CCFE7CF4C7C046401340
66401140297FF0314641402970 3",2173
2670 DATA"14019701140264029701140 56
4FF064CCFC7CF4C7C0464013406",1887
2680 DATA"6402140197031403970214FF0
397146402140197011 40464FF07",1563
2690 DATA"4CCFE7C7CF4C7C04640134066
4021401970314039704140164 04",1863
2700 DATA"140464FF074CCFE7C7E74CE70
4640134066401140297FF031464",2452
2710 DATA"1402970314FF0397146404140
464FF054CCFE7C7E702CF046401",2371
2720 DATA"340664FF0614129714641 4039
70214FF039714640214019704 64",1731
2730 DATA"FF064CCF87E7C7E702CF04640
1340664FF0914129714641 49714",2576
2740 DATA"970414016404140364FF064CC
F87E7C78702CF04640134066401",2120
2750 DATA"140112021401640314019702 1
4FF03971464021401970464014C",1243
2760 DATA"01E7048701E7014C046401340
664FF05141297146402140197 03",1689
2770 DATA"14FF0497146414029701140 36
401CF068701CF014C0364013406",1643
2780 DATA"6406140397021401970114026
40197011 40464FF04CF787C702",1855
2790 DATA"87FF03C7CF4C0364013406640
11401970214016401140397021 4",1630
2800 DATA"FF039714640214019701140 36
407FF01CF014C026C0164013406",1644
2810 DATA"640114019702140164011 4039
704140264FF0314971403640 4FF",1508
2820 DATA"03C701FF017C0254016C01340
6640214FF0597146414970414 01",1686
2830 DATA"970114026403140364 01FF06C
701FF017C02540864011 4019702",1611
2840 DATA"140164011402970314019701 1
40264031403640 1FF06C701FF01",1437
2850 DATA"7C0254086401140197021 4016
40114029703140197011402640 1",1087
2860 DATA"14019704 6401FF06C701FF017
C0254016C07640114 0297FF0314",1872
```

```
2870 DATA"64140297031401970114026402
14046401FF06C701FF017C0254",1625
2880 DATA"0964FF0414971464021401970
3140197011402640214046401FF",1513
2890 DATA"06C701FF017C025408E402140
19701140264011401970514026 4",1377
2900 DATA"0214046401FF06C701FF017C0
2540964FF031497140264031401",1738
2910 DATA"6402140364021404640 1FF024
404C701FF017C02540964031402",1481
2920 DATA"64FF041497146403140264021
4046401FF024601C7014702C7FF",1957
2930 DATA"05FF7CD5546C0864FF0314971
40264FF04143C14640214036402",2034
2940 DATA"3C046401FF0246FF06C747C74
6FF7C02540564024402640114 01",2056
2950 DATA"970464013C01140264013C036
4023C046401FF0246FF09C747C7",1830
2960 DATA"46FF7C54D56C0464014403640
314036401 3C0364013C0364023C",1646
2970 DATA"046401FF0244FF06C747C746F
F7C025405640144036403140364",2098
2980 DATA"013C0364013C0364023C04640
1FF0246FF08C747C744FF7CD554",2298
2990 DATA"02640104026402440264023C0
464013C0364013C0364023C0464",1041
3000 DATA"01FF0246FF08C747C746FF7C5
4D502640104026403440264013C",2249
3010 DATA"0464013C0364013C0364023C0
46401FF0246FF06C747C746FF7C",2105
3020 DATA"02540264024401640344 02640
13C0464013C0364013C0364023C",1087
3030 DATA"046401FF0244FF08C747C746F
F7CD5540264064402640 13C0464",2351
3040 DATA"013C0364013C0364023C04640
1FF03C7014702C701FF017C0254",1692
3050 DATA"0264034402C70144026401 3C0
464013C0364013C0364023C0464",1204
3060 DATA"01FF03C7014702C701FF017C0
2540264FF033C644402C7014402",2058
3070 DATA"64013C0464013C0364013C036
4023C046401FF03C7014702C701",1491
3080 DATA"FF017C02540264013C016403C
70144026401 3C0464013C036401",1433
3090 DATA"3C0364023C046401FF03C7014
702C701FF017C02540264013C01",1691
3100 DATA"5C04C7FF034C643C0264FF035
4643C0364FF043C645464023C03",2164
3110 DATA"54016401FF03C7014702C701F
F027CFF06642C4C3C5C4403C7FF",2456
3120 DATA"034C543C0454013C025401640
13C0354023C045401FF03C70147",1387
3130 DATA"02C701FF017C0454013C01640
4440254013C0454013C0254023C",1348
3140 DATA"0354023C0454017C02FFFF03C
71FC702FF017C0454FF043C6444",2263
3150 DATA"6402440254013C0454013C025
4023C0354023C0454037CFF06C7",1438
3160 DATA"44C7FF7CFA035403D701C201E
202C202D701BF03D70154013C02",2594
3170 DATA"D702BA025401D702BA0454",9
81
```

```
10 '*******************************
20 '*                             *
30 '*        VAMPIR ACTION        *
40 '*       (PROGRAMME JEU)       *
50 '*                             *
60 '*  par Christophe COUASNARD   *
70 '*                             *
80 '*******************************
90 CLEAR500,&HC27F,11:D=36
100 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN0,12,12
110 PRINTCHR$(20):LOADM"VAMPIR",,R
120 DEFGR$(0)=0,0,17,42,68,128,0,0
130 DEFGR$(1)=0,0,0,12,22,163,67,1
140 DEFGR$(2)=0,0,0,48,104,197,194,
128
150 DEFGR$(3)=64,160,16,12,6,3,3,1
160 DEFGR$(4)=2,5,8,48,96,192,192,1
28
170 DEFGR$(5)=0,4,1,3,5,2,0,0
180 DEFGR$(6)=0,144,64,160,160,208,
128,0
190 DEFGR$(7)=2,11,20,10,17,14,17,6
200 DEFGR$(8)=32,74,164,248,212,168
,210,80
210 DEFGR$(9)=33,138,176,11,167,48,
132,53
220 DEFGR$(10)=73;5,144,235,192,213
,16,74
230 IFSTRIG(0)=-1THEN250
240 GOSUB960:GOTO230
250 CONSOLE6,15:CLS:CONSOLE0,24
260 COLOR7:LOCATE5,7,0
270 PRINT"Une cinquantaine de rouss
ettes
280 LOCATE5,9
290 PRINT"detruisent vos biens a ra
ison
300 LOCATE5,11
310 PRINT"de 2% chaqu'une. Ne detru
isez
320 LOCATE5,13
330 PRINT"pas vos biens en tirant t
rop
340 LOCATE5,15:PRINT"bas.
350 GOSUB960
360 A=RND:IFSTRIG(0)=-1THEN380
370 GOSUB960:GOTO360
380 CONSOLE0,15:CLS:CONSOLE0,24
390 GOSUB840:EXEC&HC2B2
400 FORI=0TO1000:NEXT
410 '*******************************
420 '*      BOUCLE PRINCIPALE      *
430 '*******************************
440 R=R+1:E=INT(RND*17)*2:A=1
450 EXEC&HC280:FORI=0TO150:NEXT
460 EXEC&HC280:B=PEEK(&HC2F3)
470 GOSUB900
480 IFSTRIG(0)=-1THENGOSUB700
490 A=A+1:IFA<>16THEN450
500 LOCATEE,A-1ELSE450
510 PRINT"  ":Q=1:GOSUB840
520 Z=0:IFR<50THEN440
530 P=1:GOSUB840:P=0:FORI=0TO7500
540 NEXT:CLS:SCREEN0:EXEC&HC414
550 R=0:SC=0:GOTO230
560 '*******************************
570 '*      ROUSSETTE TOUCHE       *
580 '*******************************
590 LOCATED,B:PRINT" ":FORZ=0TO4
600 LOCATED,B:COLOR1
610 PRINTGR$(5);GR$(6):PLAY"A2L1DO
620 LOCATED,B:PRINTGR$(7);GR$(8)
630 PLAY"RE":LOCATED,B
640 PRINTGR$(9);GR$(10):PLAY"MI
650 NEXT:LOCATED,B:PRINT"  "
660 COLOR0:D=36:GOTO520
670 '*******************************
680 '*             TIR             *
690 '*******************************
700 IFB>15THENSC=SC+5:GOTO840
710 D=D-1:IFD<0THEN790
720 IFD=E ANDA=B THEN590ELSECOLOR1
730 LOCATED,B:PRINTGR$(0);" "
740 IFD=10ORD=20ORD=30THENA=A+1
750 IFA=16THENLOCATEE,A-1:PRINT"  "
760 IFA=16THENQ=1:Z=1
770 IFA<16THENGOSUB900
780 GOTO710
790 LOCATE0,B:PRINT" ":D=36
800 GOSUB840:IFZ THEN520ELSE490
810 '*******************************
820 '*   AFFICHAGE DES DOMMAGE     *
830 '*******************************
840 LOCATE36,23:COLORP,7
841 IFQ THENSC=SC+2
850 PRINTUSING"###";SC;:PRINT"%";
860 Q=0:COLOR,12:RETURN
870 '*******************************
880 '* AFFICHAGE DES ROUSSETTES    *
890 '*******************************
900 COLOR0:POKE&HC497,E+1
910 POKE&HC499,A-1
920 EXEC&HC46A:RETURN
930 '*******************************
940 '*         ANIMATION           *
950 '*******************************
960 COLOR0:LOCATE0,2
970 PRINTGR$(3);GR$(4):LOCATE38,2
980 PRINTGR$(3);GR$(4);:FORI=0TO200
990 NEXT:LOCATE0,2
1000 PRINTGR$(1);GR$(2):LOCATE38,2
1010 PRINTGR$(1);GR$(2);
1020 FORI=0TO100:NEXT:RETURN
```

QI-Test

Pour Apple II.

Simulant un jeu de réflexion, ce test diffère de ce que l'on a l'habitude de voir: pas de questions douteuses ni d'énigmes nébuleuses... Vous devez éliminer les pions d'un plateau, sauf un. Les règles du jeu sont similaires à celles du jeu de dames: on supprime un pion en passant par dessus. A la fin d'une partie, l'ordinateur dresse une rapide mais sévère estimation de votre QI. Bon amusement...

```
70  REM  AUTEUR CHRISTOPHE
CHANTRAINE
80   TEXT
90   GOSUB 4950
100   DIM A(15): TEXT
110  HGR :B% = 4:C% = 5:D% = 5:E% =
1
115  HOME
120  HCOLOR= 3: HPLOT 48,154 TO
231,154 TO 139,29 TO 48,154
125  HPLOT 46,155 TO 233,155 TO
139,28 TO 46,155
130  GOSUB 1000
140  VTAB 21: HTAB 1: PRINT
"1:CARRE ";: PRINT "2:TRIANGLE ";:
PRINT "3:RECTANG. ";: PRINT
"4:LOSANGE";
141  GOSUB 143: GOTO 150
143  VTAB 22: HTAB 1: PRINT B%;"
CARRE ";C%;" TRIANGLE ";D%;"
RECTANG. ";E%;" LOSANGE"
145  RETURN
150  FOR T = 1 TO 15
152  VTAB 24: HTAB 1: PRINT "FORME
DU PION ";T;: GET A$:A(T) =  ASC
(A$) - 48: IF A(T) < 0 OR A(T) > 4
THEN 152
154  IF A(T) = 1 THEN B% = B% - 1:
IF B% < 0 THEN B% = 0: GOTO 152
155  IF A(T) = 2 THEN C% = C% - 1:
IF C% < 0 THEN C% = 0: GOTO 152
156  IF A(T) = 3 THEN D% = D% - 1:
IF D% < 0 THEN D% = 0: GOTO 152
157  IF A(T) = 4 THEN E% = E% - 1:
IF E% < 0 THEN E% = 0: GOTO 152
158  GOSUB 143: NEXT T
159 B% = 0:C% = 0:D% = 0:E% = 0
160  FOR T = 1 TO 15: IF A(T) = 1
THEN B% = B% + 1
```

SESAME

```
162  IF A(T) = 2 THEN C% = C% + 1
164  IF A(T) = 3 THEN D% = D% + 1
166  IF A(T) = 4 THEN E% = E% + 1
167  NEXT T
168  IF C% > 5 OR B% > 4 OR D% > 5
OR E% > 1 THEN  VTAB 24: HTAB 1:
FLASH : PRINT "ERREUR": NORMAL :
GOTO 140
170  GOSUB 2000
180  HOME : VTAB 21: HTAB 1: INPUT
"QUEL PION ENLEVEZ-VOUS ?";F%
183  IF F% < 1 OR F% > 15 THEN 180
185  IF A(F%) = 4 THEN  HOME : VTAB
21: HTAB 1: PRINT "SI VOUS ENLEVEZ
LE PION LOSANGE,COMMENT LE
GARDEREZ-VOUS JUSQU'A LA FIN ?":
FOR I = 1 TO 5000: NEXT : GOTO 180
187 A(F%) = 0: GOSUB 2000
190  HOME : GOSUB 4000: VTAB 21:
HTAB 1: PRINT "          ": INPUT
"DEPLACEMENT (DEPART,ARRIVEE)
";G,H: IF G + H = 0 THEN 500
200  IF A(H) < > 0 THEN 190
205 I = 100 * G + H: GOSUB 3000
207  IF J = 0 THEN 190
210 A(H) = A(G):A(G) = 0:A(Z) = 0:
GOSUB 2000
220  GOTO 190
500  HOME :B% = 0:C% = 0:D% = 0:E%
= 0
505  TEXT : FOR T = 1 TO 15: IF
A(T) = 1 THEN B% = B% + 1
506  IF A(T) = 2 THEN C% = C% + 1
507  IF A(T) = 3 THEN D% = D% + 1
508  IF A(T) = 4 THEN E% = E% + 1
509  NEXT T
510  IF B% + C% + D% + E% >  = 3
THEN R$ = "NUL":M$ = "3 PIONS OU
PLUS"
515  IF B% + D% + E% + C% = 2 THEN
R$ = "TRES BIEN":M$ = "2 PIONS"
520  IF B% + C% + D% + E% = 1 THEN
R$ = "EXCELLENT":M$ = "1 PION"
525  IF E% = 1 AND B% = 0 AND C% =
0 AND D% = 0 THEN R$ = "GENIAL":M%
= "LE PION ROUGE"
530  GOTO 540
535  HOME
540  VTAB 5: HTAB 1: PRINT "A
l'issue de ce petit test,il
s'avere"
545  VTAB 6: HTAB 1: PRINT "que
votre QI est :"
550  VTAB 10: HTAB 1: PRINT
"**********************************
**"
552  VTAB 11: HTAB 1: PRINT "*
*"
554  VTAB 12: HTAB 1: PRINT "*";
TAB( 15);R$; TAB( 37);"*"
556  VTAB 13: HTAB 1: PRINT "*
*"
558  VTAB 14: HTAB 1: PRINT
"**********************************
**"
560  VTAB 20: HTAB 1: PRINT "en
effet,il reste ";M$: FOR I = 1 TO
1000: NEXT I
570  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "Encore
une partie ? (o/n) ": VTAB 23: HTAB
35: GET A$
```

```
575  IF A$ = "O" OR A$ = "o" THEN 110
580  IF A$ = "N" OR A$ = "n" THEN END
585  GOTO 570
800  HCOLOR= 3: HPLOT X + 3,Y TO X + 3,Y - 6: RETURN
805  HCOLOR= 3: HPLOT X + 5,Y TO X,Y TO X,Y - 3 TO X + 5,Y - 3
806  HPLOT X + 5,Y - 3 TO X + 5,Y - 6 TO X,Y - 6: RETURN
810  HCOLOR= 3: HPLOT X,Y TO X + 5,Y TO X + 5,Y - 6 TO X,Y - 6
811  HPLOT X + 5,Y - 3 TO X + 3,Y - 3: RETURN
815  HCOLOR= 3: HPLOT X,Y - 3 TO X,Y - 6: HPLOT X,Y - 3 TO X + 5,Y - 3: HPLOT X + 5,Y TO X + 5,Y - 6: RETURN
820  HCOLOR= 3: HPLOT X,Y TO X + 5,Y TO X + 5,Y - 3 TO X,Y - 3 TO X,Y - 6 TO X + 5,Y - 6: RETURN
825  HCOLOR= 3: HPLOT X,Y TO X + 5,Y TO X + 5,Y - 3 TO X,Y - 3
826  HPLOT X,Y TO X,Y - 6 TO X + 5,Y - 6: RETURN
830  HCOLOR= 3: HPLOT X,Y - 6 TO X + 5,Y - 6 TO X + 5,Y: HPLOT X + 3,Y - 3 TO X + 4,Y - 3: RETURN
835  HCOLOR= 3:X1 = X:Y1 = Y:Z1 = X + 5:T1 = Y - 6: GOSUB 2500: HCOLOR= 0:X1 = X + 1:Y1 = Y - 1:Z1 = X + 3:T1 = Y - 5: GOSUB 2500
836  HCOLOR= 3: HPLOT X + 1,Y - 4 TO X + 4,Y - 4: RETURN
840  GOSUB 835: HCOLOR= 0: HPLOT X,Y - 1 TO X,Y - 3: RETURN
845  GOSUB 835: HCOLOR= 0: HPLOT X + 1,Y - 4 TO X + 3,Y - 4:X = X - 8: GOSUB 800: RETURN
850 X = X - 8: GOSUB 800:X = X + 8: GOSUB 800: RETURN
855  GOSUB 805:X = X - 8: GOSUB 800: RETURN
860  GOSUB 810:X = X - 8: GOSUB 800: RETURN
865  GOSUB 815:X = X - 8: GOSUB 800: RETURN
870  GOSUB 820:X = X - 8: GOSUB 800: RETURN
1000  FOR T = 1 TO 15
1001  IF T = 1 THEN X = 137:Y = 59: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1002  IF T = 2 THEN X = 124:Y = 82: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1003  IF T = 3 THEN X = 152:Y = 82: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1004  IF T = 4 THEN X = 110:Y = 104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1005  IF T = 5 THEN X = 137:Y = 104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1006  IF T = 6 THEN X = 166:Y = 104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1007  IF T = 7 THEN X = 95:Y = 127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1008  IF T = 8 THEN X = 124:Y = 127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1009  IF T = 9 THEN X = 152:Y = 127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1010  IF T = 10 THEN X = 183:Y = 127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1011  IF T = 11 THEN X = 79:Y = 148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1012  IF T = 12 THEN X = 106:Y = 148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1013  IF T = 13 THEN X = 133:Y = 148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1014  IF T = 14 THEN X = 168:Y = 148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1015  IF T = 15 THEN X = 195:Y = 148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1500  ON T GOSUB 800,805,810,815,820,825,830,835,840,845,850,855,860,865,870
1510  RETURN
2000  FOR T = 1 TO 15: IF A(T) = 1 THEN V = 5: GOSUB 2100: NEXT T: RETURN
2005  IF A(T) = 2 THEN V = 14: GOSUB 2100: NEXT T: RETURN
2010  IF A(T) = 3 THEN V = 9: GOSUB 2100: NEXT T: RETURN
2015  IF A(T) = 4 THEN V = 3: GOSUB 2100: NEXT T: RETURN
2020  IF A(T) = 0 THEN V = 0: GOSUB 2100: GOSUB 2200: NEXT T: RETURN
2100  IF T = 1 THEN X = 139:Y = 44: GOSUB 2300: RETURN
2102  IF T = 2 THEN X = 126:Y = 69: GOSUB 2300: RETURN
2103  IF T = 3 THEN X = 153:Y = 69: GOSUB 2300: RETURN
2104  IF T = 4 THEN X = 113:Y = 89: GOSUB 2300: RETURN
2105  IF T = 5 THEN X = 139:Y = 89: GOSUB 2300: RETURN
2106  IF T = 6 THEN X = 166:Y = 89: GOSUB 2300: RETURN
2107  IF T = 7 THEN X = 99:Y = 114: GOSUB 2300: RETURN
2108  IF T = 8 THEN X = 126:Y = 114: GOSUB 2300: RETURN
2109  IF T = 9 THEN X = 153:Y = 114: GOSUB 2300: RETURN
2110  IF T = 10 THEN X = 179:Y = 114: GOSUB 2300: RETURN
2111  IF T = 11 THEN X = 86:Y = 134: GOSUB 2300: RETURN
2112  IF T = 12 THEN X = 113:Y = 134: GOSUB 2300: RETURN
2113  IF T = 13 THEN X = 139:Y = 134: GOSUB 2300: RETURN
2114  IF T = 14 THEN X = 166:Y = 134: GOSUB 2300: RETURN
2115  IF T = 15 THEN X = 193:Y = 134: GOSUB 2300: RETURN
2200  IF T = 1 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 139,44: RETURN
2201  IF T = 2 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 126,69: RETURN
2202  IF T = 3 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 153,69: RETURN
2203  IF T = 4 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 113,89: RETURN
2204  IF T = 5 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 138,89: RETURN
2205  IF T = 6 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 166,89: RETURN
2206  IF T = 7 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 99,114: RETURN
2207  IF T = 8 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 126,114: RETURN
2208  IF T = 9 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 153,114: RETURN
2209  IF T = 10 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 179,114: RETURN
2210  IF T = 11 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 86,134: RETURN
2211  IF T = 12 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 113,134: RETURN
2212  IF T = 13 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 139,134: RETURN
2213  IF T = 14 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 166,134: RETURN
2214  IF T = 15 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT 193,134: RETURN
2300  IF V = 0 THEN  HCOLOR= 0:X1 = X - 5:Y1 = Y - 5:Z1 = X + 5:T1 = Y + 5: GOSUB 2500: RETURN
2310  IF V = 5 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT X - 5,Y - 5 TO X + 5,Y - 5 TO X + 5,Y + 5 TO X - 5,Y + 5 TO X - 5,Y - 5: RETURN
2320  IF V = 14 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT X - 5,Y + 5 TO X,Y - 5 TO X + 5,Y + 5 TO X - 5,Y + 5: RETURN
2330  IF V = 3 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT X + 1,Y + 5 TO X - 5,Y TO X,Y - 5 TO X + 5,Y TO X,Y + 5: RETURN
2340  IF V = 9 THEN  HCOLOR= 3: HPLOT X - 5,Y - 2 TO X - 5,Y + 2 TO X + 5,Y + 2 TO X + 5,Y - 2 TO X - 5,Y - 2: RETURN
2500  FOR Q = X1 TO Z1: HPLOT Q,Y1 TO Q,T1: NEXT Q: RETURN
3000  RESTORE
3005  READ W,Z: IF W = 0 THEN 3050
3010  IF W = I THEN  IF A(Z) < > 0 THEN J = 1: RETURN
3015  GOTO 3005
3050 J = 0: RETURN
3060  DATA 104,2,106,3,207,4,209,5,308,5,310,6,401,2,406,5,411,7,413,8,512,8
3063  DATA 514,9,601,3,604,5,613,9,615,10,702,4,709,8,803,5,810,9
3064  DATA  902,5,907,8
3065  DATA 1003,6,1008,9,1104,7,1113,12,1205,8,1214,13,1311,12,1304,8
3067  DATA 1306,9,1315,14,1412,13,1405,9,1513,14,1506,10,0,0
4000  RESTORE : FOR I = 1 TO 74: READ J: NEXT
4010  READ ZZ,ZY: IF ZZ = 0 AND ZY = 0 THEN QW = 0: GOTO 500
4020 H =  INT (ZZ / 100):G = ZZ - H * 100
4030  IF A(H) < > 0 AND A(G) < > 0 AND A(ZY) = 0 THEN QW = 1: RETURN
4040  GOTO 4010
4135  DATA 102,4,103,6,204,7,205,9,305,8,306,10,402,1,405,6,408,13,407,11,508,12,509,14,603,1,605,4,609,13,610,15,704,2,708,9,805,3,809,10,905,2
4136  DATA 201,4,301,6,502,9,503,8,504,13,506,4,906,13,407,2,807,9
4137  DATA 908,7,1006,3,1009,8,1107,4,1112,13,1208,5,1213,14,1312,11,1308,4,1309,6,1314,15,1413,12,1409,5,1514,13,1510,6
```

SESAME

```
4138. DATA
910,8,711,4,1211,13,812,5,813,4,913, ,
6,914,5,1415,13,1015,6,0,0
4950  HOME : VTAB 5: HTAB 1: PRINT
"Voulez-vous les regles ? (o/n) "
4953  VTAB 5: HTAB 35
4955  GET A$: IF A$ = "O" THEN 5000
4960  IF A$ = "N" THEN  RETURN
4970  GOTO 4955
5000  TEXT : HOME : VTAB 1: HTAB
15: FLASH : PRINT "QI-TEST": NORMAL
5005  VTAB 3: HTAB 1: PRINT "
Apres avoir choisi la place des"
5010  VTAB 4: HTAB 1: PRINT
"pions,vous devrez en enlever 1
(diffe-"
5015  VTAB 5: HTAB 1: PRINT "rent
du losange que vous devrez essayer"
5020  VTAB 6: HTAB 1: PRINT "de
garder jusqu'a la fin ."
5025  VTAB 7: HTAB 1: PRINT
"Ensuite,on prend les pions 1 a 1
comme"
5030  VTAB 8: HTAB 1: PRINT "au jeu
de dames,en indiquant le pion de"
5035  VTAB 9: HTAB 1: PRINT "depart
et la place libre d'arrivee."
5037  VTAB 10: HTAB 1: PRINT "Si
vous ne pouvez plus rien jouer,ou"
5038  VTAB 11: HTAB 1: PRINT "si
vous voulez arreter la partie,"
5039  VTAB 12: HTAB 1: PRINT  "tapez
0,0"
5040  VTAB 15: HTAB 1: PRINT "   A
la fin,votre QI vous sera commu-"
5045  VTAB 16: HTAB 1: PRINT
"nique."
5050  VTAB 18: HTAB 10: PRINT "BON
AMUSEMENT !"
5055  VTAB 22: HTAB 1: PRINT
"Appuyez sur s pour la suite.
5057  VTAB 22: HTAB 35
5060  GET A$: IF A$ = "S" OR A$ =
"s" THEN 5070
5065  GOTO 5060
5070  HOME : VTAB 1: HTAB 15: FLASH
: PRINT "QI-TEST": NORMAL
5075  VTAB 3: HTAB 1: PRINT "Pour
choisir la place des pions,vous
ta-"
5080  VTAB 4: HTAB 1: PRINT "pez :"
5085  VTAB 5: HTAB 8: PRINT
"1-->carre"
5090  VTAB 6: HTAB 8: PRINT
"2-->triangle"
5095  VTAB 7: HTAB 8: PRINT
"3-->rectangle"
5100  VTAB 8: HTAB 8: PRINT
"4-->losange"
5110  VTAB 9: HTAB 1: PRINT "Le
nombre de formes restantes vous
est"
5120  VTAB 10: HTAB 1: PRINT
"indique sous la ligne de rappel
des nO"
5130  VTAB 11: HTAB 1: PRINT
"d'entree des formes."
5140  VTAB 13: HTAB 1: PRINT "On ne
peut deplacer un pion sans en"
5150  VTAB 14: HTAB 1: PRINT
"prendre un autre."
```

```
5160  VTAB 20: HTAB 1: PRINT "
S POUR LA SUITE"
5163  VTAB 20: HTAB 35
5170  GET A$: IF A$ = "S" OR A$ =
"s" THEN  RETURN
5175  GOTO 5170
```

Orgue

Pour PC et compatibles.

Ce très court listing permet de faire de la musique sur un PC ou compatible. Les notes sont obtenues par simple pression sur les touches du clavier. Notez que dix airs différents sont accessibles par les touches de fonctions. Autre qualité d'Orgue: sa structure permet d'envisager de nombreuses modifications.

```
10   '
20   '
30   '   ORGUE DE BARBARIE
40   '
50   '   Pour IBM PC & Compatibles
60   '     avec carte graphique
70   '
80   '   1987 TILT / N'CHYGA
90   '
100  REM INITIALISATION DES TOUCHES
FONCTIONS
110 '
120 KEY 1,"WWWXCXWCXXWWWWX"
130 KEY 2,";;==:;=:;:=:;NN"
140 KEY 3,"WXCVBN,;;,NBVCX"
150 KEY 4,"BVN=SDXCVGCJNL3"
160 KEY 5,"123<WX456SDGGHH"
170 KEY 6,"<WXCVBN,;:=*123"
180 KEY 7,"321*=:;,NBVCXW<"
190 KEY 8,"BVN;N,WCWSDBJN,"
200 KEY 9,"WWWXCXWVVBBNBVV"
210 KEY 10,"654MLJHGSD5LHSD"
220 DEF SEG: POKE 106,0
230 '
240 REM PRESENTATION
250 '
260 KEY OFF:SCREEN 0,1:COLOR
4,0,0:WIDTH 40:CLS:LOCATE
5,18,0:PRINT "TILT"
270 COLOR 11,0,0:LOCATE 14,12:PRINT
"ORGUE DE BARBARIE"
280 COLOR 14,0:LOCATE 23,3:PRINT
"Appuyer    sur    "ESPACE§    pour
continuer"
290 IF INKEY$ <> "" THEN  290
300 SAI$ = INKEY$:IF SAI$="" THEN
300
310 IF SAI$ <> " " THEN 300
320 PLAY "mf"
330 '
340 REM DESSIN ORGUE
350 '
360 SCREEN 0,1:WIDTH 40:COLOR
15,1,1:CLS:DEFINT A-Z
370 COLOR 15,0
380 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 8
390 LOCATE 15+J,5+I*2:PRINT
CHR$(219);CHR$(221);
400 NEXT:NEXT
410 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 4
420 IF I=2 OR I=6 OR I=9 OR  I=13
THEN 440
430 LOCATE 15+J,8+I*2:PRINT
CHR$(32);CHR$(222);
440 NEXT:NEXT
450 '
460 REM ASSISTANCE
470 '
480 COLOR 4,1:LOCATE 24,5
490 PRINT"< W X C V B N , ; : = * 1
2 3 "+CHR$(17);
500 LOCATE 14,8
510 PRINT"S D   G H J   L M   4 5 6";
520  COLOR  13,6:LOCATE   8,2:PRINT
"Essayez   aussi   les   touches   de
fonctions";
530 COLOR 6,1:LOCATE 2,12:PRINT
"SOYEZ MELODIEUX";
540 '
550 REM INITIALISATION
560 '
570 DIM U(88),N(70)
580 FOR I=7 TO 88
590 U(I)=36.8*(2^(1/12))^(I-6)
600 NEXT
610 FOR I=0 TO 6:U(I)=32767:NEXT
620 N(0) = 0
630 N(39)=5:N(40)=7:N(41)=8:
N(42)=9
640 N(43)=10:N(44)=11:N(45)=13:
N(46)=14
650 N(47)=15:N(48)=16:N(49)=17:
N(50)=18
660 N(51)=19:N(52)=21:N(53)=22:
N(54)=23
670 N(55)=24:N(56)=25:N(57)=27:
N(58)=28
680 N(59)=29:N(60)=30:N(61)=31:
N(62)=32
690 N(63)=33:N(64)=35
700 '
710 REM SAISIE MUSIQUE
720 '
730 SAI$=INKEY$
740 IF SAI$="<" THEN J=39:GOTO 1010
750 IF SAI$="W" THEN J=40:GOTO 1010
760 IF SAI$="S" THEN J=41:GOTO 1010
770 IF SAI$="X" THEN J=42:GOTO 1010
780 IF SAI$="D" THEN J=43:GOTO 1010
790 IF SAI$="C" THEN J=44:GOTO 1010
800 IF SAI$="V" THEN J=45:GOTO 1010
810 IF SAI$="G" THEN J=46:GOTO 1010
820 IF SAI$="B" THEN J=47:GOTO 1010
830 IF SAI$="H" THEN J=48:GOTO 1010
840 IF SAI$="N" THEN J=49:GOTO 1010
850 IF SAI$="J" THEN J=50:GOTO 1010
860 IF SAI$="," THEN J=51:GOTO 1010
870 IF SAI$=";" THEN J=52:GOTO 1010
880 IF SAI$="L" THEN J=53:GOTO 1010
890 IF SAI$=":" THEN J=54:GOTO 1010
800 IF SAI$="M" THEN J=55:GOTO 1010
910 IF SAI$="=" THEN J=56:GOTO 1010
920 IF SAI$="*" THEN J=57:GOTO 1010
930 IF SAI$="4" THEN J=58:GOTO 1010
940 IF SAI$="1" THEN J=59:GOTO 1010
950 IF SAI$="5" THEN J=60:GOTO 1010
960 IF SAI$="2" THEN J=61:GOTO 1010
970 IF SAI$="6" THEN J=62:GOTO 1010
980 IF SAI$="3" THEN J=63:GOTO 1010
990 IF SAI$=CHR$(13) THEN J=64:GOTO
1010
1000 IF SAI$="" THEN 730
1010 C = N(J)
1020 IF SCREEN(15,C)<>32 THEN COLOR
0,7:LOCATE 21,C:PRINT CHR$(14);:
COLOR 15,0:GOTO 1070
1030 COLOR 15,0:LOCATE 17,C:PRINT
CHR$(14);:COLOR 0,7
1040 '
1050 REM SONORISATION
1060 '
1070 SOUND U(J),2:IF J=0 THEN 730
1080 SOUND 32767,1
1090 IF SCREEN(15,C) = 32 THEN
COLOR 15,0:LOCATE 17,C:PRINT
CHR$(32);:GOTO 1110
1100 COLOR 15,0:LOCATE 21,C:PRINT
CHR$(219);
1110 GOTO 730
1120 '
1130 REM FIN LISTING
1140 '
```

Traducteur

BASIC MICROSOFT

Après avoir jeté son dévolu sur le Tilt journal, Edgar Pixel est venu me voir et m'a dit: "Tu sais, Sésame c'est bien. Mais les lecteurs qui ne savent pas programmer sont perdus. Alors moi, le roi de la bidouille, le seigneur des micros, je te propose un listing simple qui permettra aux novices de s'initier aux secrets de la programmation.".

Le résultat, vous l'avez sous les yeux! Ce listing est un traducteur automatique Anglais/Français,Français/Anglais. Relativement limité pour le moment, il n'accepte que les mots en majuscules. Son utilisation est fort simple et la présence d'un dictionnaire en DATA permet de s'affranchir d'un fichier lourd à gérer lorsque l'on possède un lecteur de cassettes. Nous le compléterons dès le prochain numéro par adjonction d'un module qui permettra de traduire des mots en minuscules.

```
10 ' TRADUCTEUR
30 ' Par EDGAR PIXEL
50 ' Pour Tilt
100 ' PRESENTATION
110 CLS
200 ' INIT. VARIABLES
230 MOT=10
1000  SAISIE MOT
1010 CLS
1020 PRINT "Quel mot dois-je traduire ?"
1030 INPUT A$
2000  RECHERCHE MOT
2010 FOR I=1 TO MOT
2020 READ B$,C$
2030 IF A$=B$ THEN F=1: GOTO 4000
2040 IF A$=C$ THEN F=2: GOTO 4000
2050 NEXT I
3500 GOTO 6000
4000 ' AFFICHAGE MOT TROUVE
4010 CLS
4020 PRINT "L'EQUIVALENT DU MOT "; A$;
"EST:";
```

SESAME

```
4030 IF F=1 THEN PRINT C$
4040 IF F=2 THEN PRINT B$
4050 FOR TP=1 TO 500
4060 NEXT TP
4070 GOTO 7000
6000 ' PAS DE MOT EQUIVALENT
6010 CLS
6020 PRINT "JE NE CONNAIS PAS DE MOT
EQUIVALENT A ";A$
6030 FOR TP=1 TO 500
6040 NEXT
7000 ' FIN DE TRAITEMENT
7010 CLS
7020 PRINT "Desirez-vous chercher un autre
mot ?"
7030 K$=INKEY$
7040 IF K$="O" OR K$="o" THEN RUN
7050 IF K$="N" OR K$="n" THEN 7070
7060 GOTO 7030
7070 CLS
7100 END
10000 ' DICTIONNAIRE
10100 DATA "VOITURE","CAR"
10110 DATA "TELEVISEUR","TELEVISION"
10120 DATA "ORDINATEUR","COMPUTER"
10130 DATA "ECRAN","SCREEN"
10140 DATA "FRIGIDAIRE","FRIDGE"
10150 DATA "TAPIS","CARPET"
10160 DATA "SOLEIL","SUN"
10170 DATA "FILS","SON"
10180 DATA "FLEUR","FLOWER"
10190 DATA "ARGENT","SILVER"
11000 '-------------------------------
11010 ' METTEZ CE QUE VOUS VOULEZ
11020 ' MAIS RESPECTEZ LA STRUCTURE
11030 ' MOT FRANCAIS PUIS MOT ANGLAIS
11040 ' ET N'OUBLIEZ PAS DE COMPLETER
11050 ' LA VARIABLE MOT EN LIGNE 230
11060 ' QUI DOIT CONTENIR LE NOMBRE DE
11070 ' LIGNES DE DATA.
12000 '-------------------------------
```



STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

COMMODORE 64

NOUVEAUTÉS

	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	95	139F
ARKANOID	89	125F
AUSTERLITZ	129	139F
AU COEUR DE L'AFRIQUE		125F
BATTLE OF ANTIETAM		299F
BOMBJACK II	89	129F
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	99	149F
COBRA	89	129F
CHOLO	99	149F
CYBORG	89	
DEATH OR GLORY	85	125F
DEEPER DUNGEON	85	
DELTA	99	139F
ELEVATOR ACTION	89	139F
EXPLORER	89	129F
FIRTH AXIS	99	
FIRETRACK	NC	149F
GUNSHIP	139	176F
GREAT ESCAPE	89	125F
GRAND PRIX 500	138	169F
HIT PACK II	89	139F
HYPABALL		129F
INDOOR SPORT	85	125F
KRACKOUT	99	129F
LEVIATHAN	99	139F
LOVE NOTE MAKER		129F
AVENT. JACK BURTON	NC	NC
LEADER BOARD EXECUT	99	139F
MUTANT	79	125F
MARBLE MADNESS	99	
NUCLEAR AMBARGO	98	129F
NEMESIS	85	125F
PHANTASIE II		199F
PORTAL		235F
ROADWAR 2000		209F
RANA RAMA	99	139F
ROMULUS	85	
SHAO LIN ROAD	89	129F
SIGMA 7		129F
STAR GAMES	99	139F
SYLVIA PORTER		399F
SAILING	99	139F
SCHOCKWAY RIDER	99	139F
SPEED KING	85	
STAR RAIDERS II	99	139F
SUN STAR	85	125F
TAG TEAM WRESTLING	99	139F
TEMPLE OF APSHAI	99	
TOY SHOP		381F
USAAF		249F
ULTIMA I		299F
WORLD GAMES / M. Monster	95	

SÉLECTION

	K7	D
ACE OF ACES	89F	139F
ALIENS	89F	139F
AVENGER	89F	129F
CHAMPIONSHIP WRESTLING		299F
CHESS MASTER 2000		338F
DESTROYER		139F
DRAGON'S LAIR II	89F	129F
FLIGHT SIMULATOR		376F
GATO		199F
GAUNTLET	95F	139F
HIT PACK	89F	129F
INFILTRATOR	89F	129F
INTERNATIONAL KARATE	89F	129F
JAIL BREAK	89F	129F
KNIGHT RIDER	89F	129F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
LEADER BOARD	89F	139F
MASTER OF THE UNIVERS	99F	139F
THE PAWN		169F
POWER CARTRIDGE	450F	
SHORT CIRCUIT	89F	129F
SILENT SERVICE	89F	139F
STARLGLIDER	139F	159F
SUPER HUEY II	89F	139F
THEY SOLD A MILLION I, II, III	89F	129F
TOMAHAWK	89F	129F
TRIVIAL POURSUIT	175F	235F
ULTIMA IV		169F
WINTER GAMES	89F	139F
WORLD GAMES	95F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F

AMSTRAD NOUVEAUTÉS

	K7	D
10TH FRAME BOWLING	99	139F
ACE OF ACES	99	139F
ALIENS (+ lunettes)	NC	NC
ARKANOID	99	139F
ASPHALT	129	165F
BALLBLAZER	99	139F
BALLBREAKER	99	139F
BATTLE FIELD GERMANY		145F
BIG 4	99	139F
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	99	139F
CRISTAL CASTLE	99	139F
DAME 3D CHAMPION	115	179F
DESPOTING DESIGN	155	215F
DRAGON'S LAIR II	89	139F
FAIAL		179F
FIRETRACK	NC	NC
FLASH	NC	NC
HEAD OVER HEELS	85	125F
HIT PACK II	89	125F
IMPOSSABALL	72	116F
INVITATION	NC	NC
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99	139F
PASSAGER DU TEMPS		199F
AVENT. JACK BURTON	NC	145F
PASSAGERS DU VENT II	289	289F
MAD DOG	129	179F
MARBLE MADNESS Deluxe Video	135	
MARTIANOIDS	99	
MASQUE		159F
M'ENFIN	133	165F
MERCENARY	99	
NEMESIS	89	125F
PAC MAN		99F
PROHIBITION	169	199F
RANA RAMA	89	139F
SABOTEUR II	89	139F
SAILING	99	139F
SCALEXTRIC	99	139F
SCHOCKWAY RIDER	89	139F
SENTINEL	89	125F
SHAO LIN ROAD	89	139F
SIGMA 7	95	139F
STRIKE FORCE COBRA	99	139F
SUPER CYCLE	99	139F
SPEED KING	89	
TARZAN		139F
VULCAN	99	
WERNER	99	139F
ZARK DAVOS	95	149F

SÉLECTION

	K7	D
1001 BC	134	190F
1942	85	139F
3D GRAND PRIX	89	139F
ACE	89	139F
ALIENS	89 F	139F
ANNALES DE ROME	109	149F
ANTIRIAD	89	139F
ASTERIX (Melbourne)	99	
ASTERIX (Nathan)	149	185F
BACTRON	129	165F
BILLY LA BANLIEUE	115	164F
BOB WINNER		169F
CAULDRON II	87	129F
COBRA	89	139F
CRYSTANN	169	
CYRUS CHESS	89	139F
DONKEY KONG	79	139F
EREBUS	109	138F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89	139F
FORMULA 1 SIMULATOR	109	
FRANCK BRUNO'S BOXING	69	
GAUNTLET	89	135F
GOONIES	89	139F
GRAND PRIX 500	119	149F
GRAPHIC CITY	139	164F
GREAT ESCAPE	89	139F
HEARTLAND	89	139F
HIT PACK	89	139F
HMS COBRA	259	295
IKARI WARRIORS	85	130F
INFILTRATOR	89	139F
INTERNAT. KARATE	89	139F
JAIL BREAK	75	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	89	129F
KONAMI'S GOLF	89	139
KUNG FU MASTER		
LE PACTE		189F
PASSAGER DU TEMPS	229	
PASSAGERS DU VENT	265	285F
MEURTRE EN SERIE	249	285F
SAPIENS	135	169F
SCOUBIDOO	79	135F
SHORT CIRCUIT	89	139F
SILENT SERVICE	89	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85	139F
SPITFIRE 40	86	135F
SRAM		155F
SRAM II		167F
STAR GAMES	89	129F
STARGLIDER	139	176F
STREET HAWK	85	
STRIKE FORCE HARRIER	88	139F
TENNIS 3D	109	149F
THAI BOXING	85	127F
THEY SOLD A MILLION 1.2.3	89	139F
TOMAHAWK	89	139F
TOP GUN	85	139F
TRIVIAL PURSUIT	179	245F
TT RACER	89	139F
UCHI MATA	99	139F
WAY OF THE TIGER	89	139F
WINTER GAMES	89	139F
XENO	89	119F
XEVIOUS	89	139F
YIE AR KUNG FU II	89	129F
ZOMBI		165F

PCW 8256

	Prix
3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRIUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
HISTOIRE D'OR	199F
THE PAWN	239F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
BILLARD (STEVE)	139F
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
ORPHEE	169F
TOP SECRET	259F
BOB WINNER	219F
HEATHROW AIRPORT	NC

UTILITAIRES

	Prix
BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITE ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	159F
GESTION DE FICHIER	299F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
INTEGRE FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F
GENECOR	189F

M.S.X.

	K7	D
ANTARTIC ADVENT. (Cart)		169F
AVENGER		89F
BATMAN		89F
BOULDERDASH II		89F
BALANCE (Cart)		169F
BUTAMARU PANTS (Cart)		169F
CRUSADER	95	135F
DUNKSHOT (Cart)		185F
DESOLATAR	NC	NC
DONKEY KONG	89	
EGGERLAND (Cart)		185F
GAUNTLET II	NC	
GAUNTLET	95	
GREEN BERET	129	149F
GRUNFRIGHT		
HEAVY BOXING (Cart)		169F
HOLE IN ONE PRO (Cart)		190F
INTERNATIONAL KARATE	89F	
HYPERALLY (CART)	169F	
HYPERSPORTS I, II, III (CART)	169F	
KING'S VALLEY (CART)	169F	
KNIGHTMARE (CART)	169F	
KONAMI'S BILLARD (CART)	169F	
KONAMI'S BOXING (CART)	169F	
KONAMI'S GOLF (CART)	169F	
KONAMI'S TENNIS (CART)	169F	
MASTER GAMES		99F
NEMESIS (Cart)		169F
ROAD FIGHTER (Cart)		169F
ROLLERBALL (Cart)		169F
SUPERBILLARD (Cart)		169F
SKY JAGUAR (Cart)		169F
SPITFIRE 40	99F	
SPY VS SPY II	99F	
SUPER COBRA (CART)	169F	
TIME PILOT (CART)	169F	
THE GOONIES (CART)	169F	
WAY OF THE TIGER	89F	
WHO DARES WIN II	89F	
WINTER GAMES	89F	
WIZARD'S LAIR	85F	
YIE AR KUNG FU (CART)	169F	
YIE AR KUNG FU II (CART)	169F	

THOMSON

	K7	D
ASTERIX	179	209F
AVENGER	139	179F
BACTRON	139	199F
KUNG FU	109	139F
CAVERNES DE THENEBE	109	139F
MAG DOG	179	179F
MISSION EN RAFALE		179F
MEURTRES EN SERIE	285	285F
HMS COBRA	285	285F
LES PASSAGERS DU VENT	289	289F
COMPTA GENERALE TO9		833F
BEACH HEAD	179F	
BLITZ		199F
BLUE WAR	139F	189F
DUEL 2000	139F	179F
GRANG PRIX 500		179F
JAMES DEBUG	139F	179F
PROHIBITION	169	199F
PASSAGERS DU VENT II	289	289F
PACK FIL	190	249F
RUNWAY II (MO5 TO7)	139F	
RUNWAY II (TO8 TO9 TO9 +)		179F
SORCERY	139F	180F
SPEED WAY	119F	139F
STONE ZONE	109F	139F
SUPER TENNIS		219F
3 AS (MO5 TO7)	179F	219F
V. S./NUIT DES TEMPLIERS	179F	219F
WAY OF THE TIGER	155F	155F
N°10/BEACH HEAD		219F
YIE AR KUNG FU	139F	179F
SYNTHETISEUR VOCAL		449F

ATARI

	K7	D
COLOSSUS CHESS 4	89	139F
SPINDIZZY	129	159F
ATARI ACES	99F	
FIGHTER PILOT	89F	
GREEN BERET	89F	
INTERNATIONAL KARATE	79F	
LEADERBOARD	99F	
MERCENARY	99F	
PLATFORM PERFECT	99F	
RAID OVER MOSCOU	99F	
ROAD RACE	95F	
SILENT SERVICE	95F	
SMASH HIT 5	99F	
SMASH HIT 6	99F	
SMASH HIT 7	95F	139F
SUPER HUEY	99F	
SOLO FLIGHT	95F	
SHOOT THEN UP	99F	
SPITFIRE 40		119F
SOLO FLIGHT II		139F
THE PAWN		179F
TOMAHAWK	99F	129F
THE GOONIES	99F	
ULTIMA 3		179F

ATARI 520 ST LIVRES

	Prix
LIVRE DU GEM GFA AS	141F
CLEFS POUR ST	297F
4 LA BIBLE DU 520 ST	230F
CLEFS POUR ATARI ST	286F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQ. + D	274F

UTILITAIRES

	Prix
GFA BASIC	405F
MUSIC STUDIO	297F
K RESSOURCE	320F
DEVPAC	442F
DATAMAT	369F
CAD 3 D	419F
ART DIRECTOR	458F
FAST BASIC	899F
PAINTWORKS	297F
PRINT MASTER PLUS	280F
TEXTOMAT	369F
EZ TRACK	449F
MC BASE 1040 MEM	1312F
COMPILATEUR GFA	405F
PLUS PAINT	325F
K MINSTREL	281F
MAC EMULATOR	1296F

JEUX

	Prix
PROHIBITION	255F
PHENIX	NC
10 TH FRAME BOWLING	280F
BALANCE OF POWER	347F
BRATACCAS	297F
CRAFTON AND XUNX	250F
CHESS	215F
CHAMPIONSHIP WRESTLING	280F
CHESS MASTER 2000	280F
DEEP SPACE	281F
FLIGHT SIMULATOR	398F
GATO	280F
INTERNATIONAL KARATE	280F
KING'S QUEST II	347F
KING'S QUEST III	347F
KARATE KID II	174F
LIBERATOR	134F
LEADERBOARD	215F
MOON SHUTTLE	250F
MACADAM BUMPER	250F
LES PASSAGERS DU VENT	259F
EDEN BLUES	261F
GRAND PRIX 500	219F
MERCENARY	197F
THE PAWN	193F
PHANTASIE II	280F
SILENT SERVICE	215F
SUPER CYCLE	215F
SKYFOX	325F
SUPER TENNIS	213F
SUPER HUEY	174F
ST KARATE	218F
STAR FLEET I	404F
STRIKE FORCE HARRIER	194F
SUNDOG	206F
S.D.I.	347F
STARGLIDER	186F
THYPOON	195F
TIME BANDITS	256F
THAI BOXING	120F
TASS TIME	347F
WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	280F
WORLD GAMES	215F
WINTER GAMES	189F
WANDERER	198F

ÉDUCATIFS

	Prix
GEOMETRIE	195F
MATH 5-4	195F

AMIGA UTILITAIRES

	Prix
DELUXE VIDEO	697F
INSTANT MUSIC	291F
LATTICE C	1101F
DELUXE PAINT II	899F
TOOL KIT	338F
MCC PASCAL	751F
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION	697F
DBMAN	1024F
SUPER BASE PERSON	1043F
AEGIS ANIMATOR	957F
MUSIC STUDIO	297F

LIVRES

	Prix
AMIGA HANDBOOK	208F
THE AMIGA SYSTEM	136F
DOS REFERENCE GUIDE	102F

JEUX

	Prix
SARGON III	335F
SILENT SERVICE	290F
S.D.I.	297F
SINBAD	335F
LOVE QUEST	415F
ARENA	231F
ART PACK 1	280F
ARCHON II	256F
BARD TALE	359F
BRATACCAS	297F
CHESS MASTER 2000	325F
DEFENDER OF CROWN	347F
DEJA VU	347F
DEEP SPACE	281F
FLIGHT SIMULATOR	376F
GRIDIRON FOOTBALL	483F
GRAND SLAM TENNIS	347F
HOLLYWOOD HIJINK	281F
HALLEY PROJECT	313F
KING'S QUEST III	347F
LEADERBOARD	214F
MARBLE MADNESS	281F
MEAN 18	313F
MINDSHADOW	214F
THE PAWN	195F
RACTER	313F
SKYFOX	256F

PC 1512 LIVRES

	Prix
PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES

	Prix
WORD JUNIOR	948F
TURBO PASCAL	859F
DBASE II	1236F
PC TYPF +	846F
GRAPH IN THE BOX	939F
FRAMEWORK 1*	1236F
PRINT MASTER PLUS	280F
SOLUTION PC 1512	1803F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MUSIC CONSTR. SET	149F
MEWSROOM	339F
FACTURATION ET STOCK	1308F
ALIENOR II PC	1638F
PC 1512 GEM WRITE	1091F

JEUX

	Prix
ASTERIX	215F
PAC MAN	111F
PORTAL	298F
PROHIBITION	255F
WINTER GAMES	157F
SUMMER GAMES II	157F
PITSTOP II	157F
FLIGHT SIMULATOR	407F
STARGLIDER	174F
PINBALL CONSTRUCTION	174F
WILDERNESS	306F
LUNAR EXPLORER	231F
SILENT SERVICE	215F
SOLO FLIGHT	174F
BRIDGE 4.0	178F
MEAN 18 GOLF	157F
INFILTRATOR	211F
WORLD GAMES	280F
BRUCE LEE	190F
BOULDERDASH II	99F
ECHEC 3D	171F
CYRUS II CHESS PC	157F
CHESS MASTE 2000	281F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
BOULDERDASH	99F
SPIRFIRE ACE	157F
HACKER II	174F
NIGHT MISSION PINBALL	302F
SPACE QUEST	280F
JET	376F
WORLD TOURNAMENT GOLF	174F
HACKER	258F
CHESS	215F
BALANCE OF POWER	231F
GATO	231F
ORBITOR	231F
F-15 STRIKE EAGLE	190F
TASS TIME	174F
SARGON III	280F
ULTIMA III	426F
LODE RUNNER	246F
KARATEKA	246F

PÉRIPHÉRIQUES

	Prix
ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	NC
SPEED KING	109F
THE STICK	149F
DISQUETTES VIERGES	290F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	477F
QUICK SHOT X	NC

• Pour tous les autres titres nous consulter.

Commandez par Téléphone avec votre Carte Bleue.

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

Attention ! Changement d'adresse.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
				TOTAL	
				Frais de Port	+ 0 F
				TOTAL	

NOM
Adresse
Tél.

MODE de REGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-remboursement **+ 20 F.** ☐
(... 48 heures des produits en stock)

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../.....   *Signature :*

DOM-TOM et Export : Port **20 + 30 francs**

TILT 5

CHER TILT

IMPRIMANTES

J'ai acheté le *Tilt* hors série 3 et j'ai copié le programme « Poster » pour *Atari 800 XL* qui permet d'imprimer les réalisations de la tablette graphique sur une imprimante Epson ou tout autre compatible qui possède une tête avec huit aiguilles de haut. Est-il possible de faire cette démarche avec l'imprimante Atari 1029? J'ai essayé et constaté que l'imprimante affichait des carrés noirs. Comment faut-il faire? Peut-on utiliser le 1029 pour les programmes « le tour de l'Atari » et « Maître corbeau » ?

Anonyme.

*Ces différents programmes ne marchent pas avec la 1029. En revanche vous pouvez charger le programme « poster » adapté à la 1029 en vous connectant sur le serveur SAM*ATA au 36/15, choisir Cénacle après avoir créé votre pseudo. Ce serveur est le point de rendez-vous de tous les Atariens. Si vous possédez un ST ou STF faites précéder votre pseudo du signe + et le l'arobas pour les huit bits.*

GRAPHOLOGIE

Pourriez-vous me dire si vous connaissez des logiciels d'étude graphologique?

Didier Baudino,
30000 Nîmes.

Nous n'en connaissons qu'un, « Graphologie » *édité par Cobra Soft. Il existe sur les machines suivantes :* Amstrad CPC, TO7/70, MO5 *et* Commodore 64.

DES JEUX POUR 1040 ST

Je suis depuis peu possesseur d'un *1040 ST*. Désireux d'accéder à la haute résolution (640 × 400), je l'ai acheté en version monochrome. Quels jeux puis-je faire tourner dessus? (En admettant que cela soit possible.) Auriez-vous une astuce quelconque si ce n'est de prendre un écran couleur?

JUB.

Il existe quelques jeux pour la version monochrome, voici ceux que nous avons pu trouver au moment où nous bouclons le journal : Card, *une compilation de jeux de cartes et de réflexion éditée par Innelec,* Hypo backgammon, *400 F, édité par Hypopotamus et distribué par 16/32 Diffusion,* Grand prix 500 CC, *240 F de chez Microids,* Flipside, *un jeu d'Othello chez Guillemot Software International,* Mission mouse, *239 F, édité par Innelec,* Murray and me, *un jeu conversationnel, 385 F, distribué par 16/32 Diffusion,* Quazar, *un superbe jeu d'arcade, 220 F, chez Loriciels,* Rodéo, *240 F, chez Microids et enfin* Biorythmes, *250 F édité par Cobra Soft. De plus certains jeux sont accessibles sur Calvacom par téléchargement, tels que* Megar, Puzzle, Breakot *ou* Life. *Reportez-vous à l'article sur Calvacom paru dans le Tilt Journal du numéro de février.*

EXELEMENT VÔTRE

Où pourrais-je me procurer la revue « Exelement vôtre » ? Quelle est sa périodicité, et son contenu?

Patrick Gionco,
11300 Limoux.

« Exelement vôtre » est édité directement par Exelvision. Tous les deux mois, elle informe ses abonnés des nouveaux produits ou périphériques sortis. Douze numéros sont déjà parus. Adressez-vous à Exelvision, Immeuble Ophira Place Joseph-Bermond, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.41.10.

EN VERT C'EST TRISTE

Je voudrais savoir si l'adaptateur MP-1 pour *Amstrad* se branche sur le moniteur et s'il permet d'avoir un « vrai » moniteur couleur?

Stéphane Ropin.

Non, cet adaptateur permet de brancher votre Amstrad sur une télévision munie de la prise Péritel.

CRITIQUE

Tout d'abord j'aimerais être certain que cette lettre puisse paraître dans vos colonnes, car cela fait longtemps que je la rumine...
Je trouve votre journal bon mais imparfait ; je suppose qu'on ne me démentira pas. Ma très humble critique négative est la suivante : ce journal, qui a su s'étoffer et gagner en diversité, n'a pas tellement évolué depuis son premier numéro dans sa « vocation » (j'espère que tout le monde suit?). En effet, la rubrique « Tubes », à mon avis, n'est pas très au point, ce qui se reflète dans le changement du mode de notation de l'intérêt. Aussi, je pense qu'il serait mieux que les différentes versions soient testées et qu'il y ait une comparaison entre elles. N'oubliez pas que nous achetons nos softs en fonction de ces critiques. Vous n'avez pas droit à l'erreur!!
Ainsi, dans un récent numéro, O.H. dit à propos de *Boulder Dash Construction Kit* qu'il est « riche » et « intéressant », sachez que même si la diversité est intéressante, ce programme existe en cartouche sur la console C 52 Vidéo Pac (Pac-Man). J'ai cette console, et le programme ne vaut vraiment pas un dix-huit d'intérêt à cause de son ancienneté, même sous un aspect rénové! Je signale au passage que possédant les trois *Boulder Dash*, je peux dire que ce sont tous les mêmes. Et que Zeus me foudroie si je n'ai pas raison.
J'ai d'autre part été surpris du temps qu'il a fallu pour critiquer *Cobra* et *Ikari Warrior* alors qu'ils sont dans les magasins depuis plusieurs mois.

Jambe de Bois

P.S. : Le *520 ST* est trop chouchouté, ouiii...

Certes, à la naissance de Tilt de nombreux programmes se limitaient à la lutte d'un pixel blanc contre un autre pixel blanc sur un fond noir. Ils ne méritent plus de mention. Mais nous ne voulons pas assassiner un bon jeu, édité ou réédité sous le seul prétexte qu'il aurait quelques (dizaines de) mois. Les logiciels connaissent des lois des séries : une idée qui marche, souvent une bonne idée est plus ou moins ouvertement reprise par d'autres éditeurs et se trouve déclinée en de multiples variantes par l'éditeur original. Boulder Dash, Zaxxon, Pac Man, *et d'autres figurent au nombre de ces ancêtres prolifiques. Certains de leurs descendants valent le détour, d'autres nous désolent par leur manque d'imagination. C'est la raison de la notation des « Tubes » de 0 à 20 et non de 1 à 6, c'est aussi celle des « Coups d'œil » désormais plus détaillés.*

BIDOUILLE

Je voudrais compléter votre réponse à F. Dechy (n° 39) qui demandait comment utiliser le haut-parleur d'un téléviseur avec un *Spectrum*. Si la solution que vous préconisez est techniquement valable, elle oblige à démonter l'unité centrale ce que les nappes de raccordement du clavier n'apprécient guère. Il est beaucoup plus sûr d'utiliser la prise Mic en y branchant une prise Jack mâle mono 3,5 mm reliée par câble blindé aux bornes 4 et 6 de la prise péritel.
On peut aussi utiliser un casque de baladeur par l'intermédiaire d'une raccord mono/stéréo. En cas d'absence de la prise péritel et de toute autre entrée sonore sur le téléviseur, il faut soit rechercher l'entrée de l'ampli audio, soit faire passer le son par le modulateur UHF du *Spectrum*, mais dans les deux cas, il faut posséder un minimum de connaissance en électronique.

Joël Chappel
Mulhouse

ENQUÊTES POLICIÈRES

Etant un passionné de jeu d'aventure et d'enquêtes policières, que me conseillez-vous d'acheter? J'ai un *Commodore 64* et un lecteur de cassettes. Je sais que le choix est vaste mais j'aimerais des programmes français.

Marie-Suzanne Meunier,
71100 Chalon-sur-Saône.

Très peu de sociétés françaises adaptent encore leurs jeux d'aventure sur Commodore 64.
Amstrad rafle la part du lion en ce domaine. Il existe seulement Meurtre à grande vitesse *édité par Cobra Soft et une version de* Zombi *éditée par Ubi Soft devrait sortir d'ici peu.*
Par contre de nombreuses aventures anglo-saxonnes sont disponibles telles que : Alter ego, Bard's Tale, Borrowed Time, Sherlock, The Pawn, Murder on the Mississippi, Hacker 1 et 2, Mindshadow, Labyrinth... *Pour n'en citer que quelques-unes.*

LE PRIX AU POIDS

Je profite de tes colonnes pour m'insurger contre l'incapacité de certains vendeurs de logiciels. Mais lis plutôt :
Le portefeuille rebondi par les fêtes de fin d'année, je décide de devenir possesseur du must en simulation d'arts martiaux : *The Way of the Tiger*. J'entre donc dans le magasin...
Moi : « Bonjour, combien coûte cette cassette, s.v.p.?
Le vendeur : Oh, moi! je ne connais pas le prix des cassettes! (Cela commençait bien ; je vais voir un autre employé.)
Moi : S.v.p., le prix de ce logiciel?
L'autre vendeur : Pour les cassettes, c'est 150 francs. (Il prend le jeu, ouvre le boîtier et s'écrie :) Ah! Mais regardez : il y a deux cassettes là-dedans. (n.b. : *The Way of the Tiger* est un programme en deux parties.)
Moi : Oui, et alors?
Le vendeur : Alors c'est 300 francs.
Moi : Vous plaisantez?
Le vendeur : Pas du tout. Voyez ▶

NASA

S O L D E S

50%*

DU 16 AU 27 MAI

RAYON MICRO

* Offre valable sur tous les articles désignés en magasin, par le panonceau de réduction de 50 % Nasa.



LE SUR-SPECIALISTE . TV. HIFI . VIDEO . MICRO.

vous-même : deux cassettes, donc double prix.
Moi : Mais enfin, le nombre de cassettes n'a rien à voir avec le prix.
L'abruti : Ecoutez, jeune homme, c'est bien ainsi. (Il observe le boîtier plus attentivement et lance :) Tenez ! C'est écrit 64 K ici : c'est donc plus cher.
Moi : Quoi ! Mais le nombre de K n'a aucun rapport avec ça !
L'andouille : Vous n'allez pas me faire croire ça. C'est comme si vous me disiez qu'une cassette de 16 K est plus chère qu'une de 32.
Moi : !!! Encore sous le choc d'un tel charabia, j'implore l'aide d'autres vendeurs qui me font tous le même cirque.
Finalement, je suis parti, écœuré par tant de débilité et d'ignorance. Comment est-ce possible que des gens au service de l'informatique soient aussi peu instruits en la matière et prennent à ce point le client pour un imbécile ? Bosser dans un tel lieu et ne pas savoir ce qu'est un K, me sidère. Pas vous ?

Arnaud Chapuy
97164 Pointe-à-Pitre.

EMULATION

Existe-t-il un émulateur Amstrad pour *C 64*.

Goupil

Non, il n'existe pas d'émulateur de cette sorte. Du reste, son existence serait illogique : la logithèque Commodore 64 *est de bien meilleur niveau que son homologue* Amstrad.

MICRO-SERVEUR

J'aimerais savoir s'il est possible de créer un micro-serveur avec un Atari *520 STF* et le logiciel *Emulcom*. Les périphériques pour *Atari 130 XE* sont-ils utilisables avec les *ST ?*

Fred

Emulcom *n'est qu'un Minitel incapable de détecter la sonnerie du téléphone. Envoyer une porteuse en pareil cas s'avère irréalisable. Ce programme ne permet donc pas la création de micro-serveurs. En outre, il n'existe pas, à l'heure actuelle, de produit le permettant. Espérons que cet état de fait ne se prolongera pas.*
Les différences entre XE *et* ST *sont trop grandes pour que les* 520 *et* 1040 *puissent utiliser les périphériques étudiés pour la gamme des 8 bits Atari.*

CARNET D'ADRESSES

Pourriez-vous me communiquer l'adresse de la société Free Game Blot ? Merci d'avance.

Roger Petit
11100 Narbonne

L'adresse de Free Game Blot est : Cidex 205, Crolles, 38190 Brignoud.

FÊLÉS DU JOYSTICK

Je t'écris aujourd'hui car je viens de faire une découverte qui intéressera tous les « fêlés » du joystick...
Possesseur d'un *Atari 520 STF*, je viens d'acheter *Typhoon* (un jeu d'arcade dans le genre *Xevious*). Sur la notice d'emploi de ce dernier, il est dit que les routines d'animation sont calculées en fonction de la fréquence du courant américain qui est de 60 Hz. Pour que ce jeu fonctionne en Europe (donc avec un courant dont la fréquence est fixée à 50 Hz), il suffit d'enfoncer la touche 5 au chargement. Pour voir le résultat, j'ai laissé le jeu se charger en 60 Hz. Possesseur d'un téléviseur Sony, j'ai pu constater que ce dernier accepte le 60 Hz. Mais, le plus intéressant est que l'image remplit quasiment tout l'écran. Le jeu devient de ce fait plus attrayant : planètes rondes, animation plus douce et plus précise, etc. Notez que ce principe fonctionne pour d'autres programmes (notamment *Space Pilot*).

Philippe Tréchot

Nous vous signalons que ce principe est aussi utilisé par l'intégrateur graphique Hi-Brid du HB F700F de Sony.

QUALITÉ/PRIX

Quel ordinateur choisirais-tu si tu avais entre 2 et 3 000 francs ?

David Alves de Sousa
17138 Puilboreau

Trois machines peuvent convenir : le MO 6, *le* CPC 464 *avec écran couleur ou le* CPC 6128 *avec moniteur monochrome. Si l'on désire jouer, il vaut mieux choisir un* Amstrad *. En revanche, le* Thomson *est plus à l'aise en programmation. A vous de choisir votre application et donc votre future machine !*

CHOISIR

Possesseur d'un *Amstrad CPC 6128*, je constate que vous encouragez la progression des micro-ordinateurs 16 bits. Pourriez-vous me dire quels sont les avantages de ces derniers ? Désirant changer d'ordinateur, j'hésite entre les *Amstrad PC 1512*, *Commodore Amiga* et *Apple II GS*. Que me conseillez-vous ?

Martin Benoist
92700 Colombes

Comparés aux 8 bits, les ordinateurs 16 bits proposent de nombreux avantages. Jouissant d'une plus grande puissance de calcul et généralement de meilleures capacités sonores et graphiques que leurs « ancêtres », ils sont aujourd'hui à des prix fort compétitifs. Leurs performances permettent d'envisager de nouvelles applications et la qualité globale des jeux est plus élevée que sur les machines 8 bits les plus performantes (notamment le C 64/128). Comme toujours, plusieurs modèles sont en compétition. Cependant, deux catégories existent : les compatibles PC et les autres. Le premier facteur à prendre en compte est l'utilisation. Dans le cadre d'une pratique familiale, et non professionnelle, nul besoin de programmes de gestion de bases de données ou autres. L'acquisition d'un PC n'est donc pas fondamentale. Mieux vaut choisir la machine la plus performante et à la logithèque la plus étendue. Actuellement, cette machine existe et vous ne l'avez pas mentionnée : le ST. Il propose des capacités équivalentes à celles des autres 16 bits et ceci, pour un coût moindre.
Cependant, si pour une raison ou une autre, vous vous refusez à le choisir, nous vous conseillons le PC 1512. Par manque de logiciels (en mode natif pour Apple II GS*), l'*Amiga *et l'*Apple II GS *que vous citez ne semblent pas convaincants. De plus, le PC 1512 est livré avec moniteur pour un prix inférieur aux autres machines de votre liste.*

CONNEXIONS

Existe-t-il des moniteurs couleurs connectacles au *Sony HB F700F* autres que le coûteux KX 147 ?

Thierry Bruel
75018 Paris

Je voudrais savoir si le *HB F700F* de Sony possède une prise Péritel et s'il est compatible avec le moniteur Thomson MC 90 036. Enfin, pouvez-vous me dire si les programmes pour *MSX 1* tournent sur les *MSX 2* ?

Samuel

Le HB F700F possède une prise Péritel en version de base. Il est donc connectacle à tout moniteur répondant à cette norme. C'est le cas, entre autres, des Thomson MC 90 036, Eureka HR 14, Philips CM 8535 et équivalents. Enfin, les MSX 2 *possèdent une excellente compatibilité avec les* MSX 1 *(de l'ordre de quatre-vingt-quinze pour cent ou plus).*

AMATEURS DE WARGAMES

Bravo pour le dossier sur les Wargames, il était génial. Toutefois, je suis perplexe : je n'arrive pas à nouer de contacts avec des amateurs de ce genre de jeux. Les personnes qui passent une après-midi pour reprendre la ville de Caen, stopper les Allemands à Bastogne ou libérer Da Nang sont-elles si rares ?

Michel Winyona

Cette passion est-elle une maladie honteuse ? Les amateurs de Wargames sont-ils adeptes des plaisirs solitaires ? Questions sans réponses. Pour le moment…

QUEL LOGICIEL ?

Possesseur d'un *Atari ST*, je désire le connecter à un *DX 7* par la prise MIDI. L'avantage est que par le biais d'un logiciel, il est possible de se servir de l'*Atari* comme d'un magnétophone vingt-quatre pistes. Mais, quel est ce programme et où le trouve-t-on ?

Samuel Adam
78120 Rambouillet

Ce programme se nomme Pro 24 et est édité par Steinberg. Son prix public est de 2 650 francs. Pour obtenir la liste des revendeurs, contactez Saro Informatique, 5, bd Voltaire, 75011 Paris.

SATISFACTION

Possesseur d'un *C 128 D*, je le configure en *C 64* pour charger mes programmes. Quelle ne fut pas ma surprise de constater que cela n'était pas forcément obligatoire ! En effet, il est possible de charger *Destroyer* d'Epyx directement en mode *128*. Ceci en temps record : environ vingt secondes ! En espérant que cela incitera d'autres éditeurs à faire la même chose, je remercie Epyx pour sa classe, son professionnalisme et son souci de la clientèle.

Pierre Sananès
89340 Villeneuve-la-Guyard



ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Ouvert le 8 et le 28 mai

Des prix à vous couper le souffle !

189- ATARI 520 STF
+ Moniteur mono ATARI
+ CITIZEN 120 D
7 190 F

192 - ATARI 520
+ moniteur couleur ATARI
+ CITIZEN 120 D
8 480 F

191 - ATARI 520 STF
+ moniteur couleur ATARI
N.C.

193 - ATARI 520
+ Moniteur mono ATARI
+ STAR NL 10
6 780 F

190. ATARI S.T. 2 Mega
Disque dur 20 Mega
Imprimante laser
Nous consulter

AMIGA
- 500
- 1000
- 2000
PRIX NOUS CONSULTER

LOGICIELS

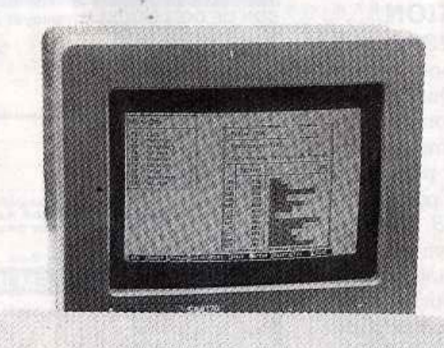
12	Emulcom	890 F
13	Calcomat	450 F
14	Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15	Textomat	450 F
16	Basic GFA	495 F
16A	Compilateur GFA	450 F
17	Megamax C	N.C.
18	Music Studio	265 F
19	Brataccas	299 F
20	Macadam Bumper	255 F
20A	10th Frame	240 F
21	Leader Board	255 F
22	Wrestling	350 F
23	Ultima 3	430 F
24	Silent Service	210 F
25	Rogue	240 F
26	Black Cauldron	255 F
27	Karaté Kid 2	240 F
27A	Moon struttle	270 F
28	Mercenary	200 F
29	Flight Sim II	390 F
30	Sky Fox	320 F
31	Arena	250 F
32	The Pawn	190 F
32A	Typhoon	210 F
33	Paint Works	270 F
34	Real Time Clock	450 F
35	Passager du vent	N.C.
35A	Passager du vent 2	N.C.
36	Winter Games	270 F
37	Little people computer	390 F
37A	Super cycle	230 F
38	Alternate Reality	470 F
39	Space quest	370 F
40	Tass Times	360 F
41	Thaï Boxing	160 F
42	Harrier strike Mission	350 F
43	Gato	390 F
44	Strike Force Harrier	250 F
45	Jewels of Darkness	190 F
46	Art Director	590 F
47	Defender of the crown	N.C.
48	500 c.c.	210 F
49	G.D.A. draft (D.A.O.)	870 F
50	The Chess master 2000	305 F
51	Ninja Mission	129 F
51A	Gauntlet	N.C.
51B	Defender of the crawn	N.C.

MATERIEL ATARI

1	Atari 520 STF	PRIX Nous consulter
2	Atari 1040 STF mono	
3	Atari 1040 STF couleur	
4	Moniteur monochrome H.R.	
5	Moniteur couleur Atari	
6	Lecteur 360 K	
7	Lecteur 720 K	
8	Imprimante Atari SMM 804	
9	Imprimante Citizen 120 D	
10	Disque dur 20 M SH 204	
11	Lecteur 720 K Cumana	1.690 F
11A	Free boot	500 F

ATARI Compatible P.C.
Réservez votre compatible

520 STF

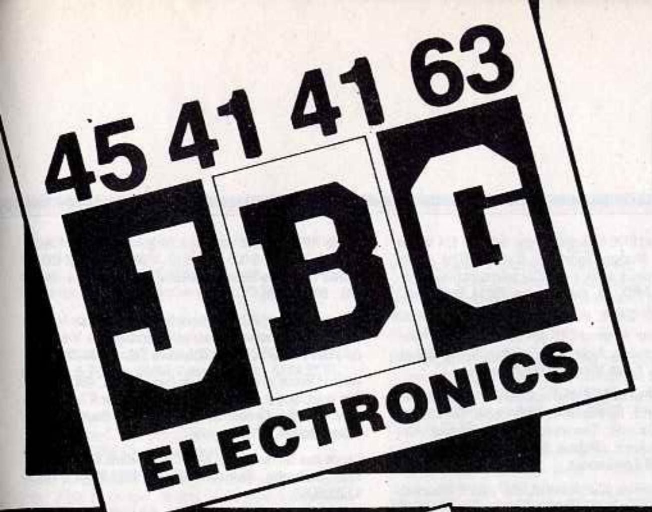


AMIGA

58	Aegis animator	970 F
59	Deluxe paint II	980 F
60	Deluxe paint	690 F
61	Images	750 F
61A	Silent service	310 F
62	Instant Music	269 F
63	Music studio	269 F
64	Archon	245 F
65	Arena	250 F
66	Archon II	269 F
67	Bard Tale	375 F
68	Chassmaster 2000	330 F
69	Defender of crown	360 F
70	Flight simulator	550 F
71	Leaderboard	230 F
71A	Simbad	375 F
72	Little computer people	260 F
73	Marble madness	250 F
74	Seven cities of gold	250 F
75	Skyfox	260 F
76	Tass Time	330 F
77	The pawn	240 F
78	World games	290 F
78A	S.D.I.	320 F
78B	King of Chicago	N.C.

DIVERS

A	Joystick Konix	160 F
B	Joystick quickshot II	80 F
C	Joystick Magnum	170 F
D	Joystick pro auto fire	200 F
E	Joystick pro compétition	160 F
F	Disquette 5 p 1/4 × 10	149 F
G	Disquette 3,5 p × 10	150 F
H	Disquette 3 p × 10	350 F



163, av. du Maine 75014 PARIS

M° Alésia

Crédit CREG immédiat

194 - Imp. CITIZEN 120 D 2 290 F

195 - Imp. STAR NL 10 2 990 F

196 - Lecteur CUMANA 1 690 F

197 - Moniteur mono SM 125 N.C.

198 - Moniteur ATARI SC 1224 N.C.

AMSTRAD P.C. 1512

52	PC 1512 SD Monochrome GEM souris	5.890 F
53	PC 1512 DD Monochrome GEM souris	7.450 F
54	PC 1512 SD Couleur GEM souris	8.090 F
55	PC 1512 DD Couleur GEM souris	9.690 F
56	LECTEUR FD3 (2e lecteur pour 1512 SD)	1.750 F
79	CPC 6128 couleur	3 990 F
80	Amstrad CPC 464 couleur	2 990 F

P.C. 1512 Avec disque dur Disponible

LOGICIELS

81	Knight Games	110 F (K7) 160 F (D)
82	Fer et flamme	210 F (D)
83	Aliens	110 F (K7) 160 F (D)
84	Samanta Fox strip poker	110 F (K7)
85	Yie or Kung Fu II	110 F (K7) 160 F (D)
86	Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
87	Sram 2	160 F (D)
88	Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
89	Gold Hits	110 F (K7) 160 F (D)
90	Mission elevator	110 F (K7) 160 F (D)
91	International Karaté	110 F (K7) 160 F (D)
92	Ping-pong	110 F (K7) 160 F (D)
93	Impossible Mission	110 F (K7) 160 F (D)
94	Stryfe	150 F (K7) 225 F (D)
95	Swords and sorcerry	110 F (K7) 160 F (D)
96	Winter games	110 F (K7) 160 F (D)
97	L'affaire Sydney	110 F (K7)
98	Knight rider	110 F (K7) 160 F (D)
99	Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
100	Geste d'Artillac	110 F (K7)
101	Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
102	Les lauréats	180 F (K7)
103	America's Cup	110 F (K7) 160 F (D)
104	Nemesis	90 F (K7) 140 F (D)
105	Avenger	110 F (K7) 160 F (D)
106	Trivial poursuite	200 F (K7) 240 F (D)
107	Passager du vent	290 F (D)
108	Leader board	110 F (K7) 155 F (D)
109	Xeno	110 F (K7) 160 F (D)
110	Gosts'n Goblins	110 F (K7) 160 F (D)
111	Eidolon	110 F (K7) 160 F (D)
112	Scoubidou	110 F (K7) 160 F (D)
113	Ace of Aces	150 F (D)
114	Silent service	155 F (D)
115	Big 4	145 F (D)
116	Bomb jack II	145 F (D)
117	Super cycle	110 F (K7) 160 F (D)
118	LCP	160 F (D)
119	Sygma 7	145 F (D)
120	10th Frame	110 F (K7) 155 F (D)

COMMODORE

125	Commodore 64 N	N.C.
126	Lecteur Disk 1541	N.C.
127	Lecteur K7 1530	N.C.
128	Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
129	Moniteur couleur	1.990 F

COMMODORE 64

LOG COMMODORE

130	Artic fox	155 F (D)
131	Dragon's Lair	95 F (K7) 130 F (D)
132	Silente service	95 F (K7) 135 F (D)
133	Les lauréats	180 F (K7)
134	Space Harrier	95 F (K7) 135 F (D)
135	Marble Madness	110 F (K7) 150 F (D)
136	Summer Games II	90 F (K7) 140 F (D)
136A	Arkanoïd	95 F (K7) 130 F (D)
137	Winter Games	99 F (K7) 150 F (D)
138	Ultima III	175 F (D)
139	Grunship	135 F (K7) 180 F (D)
140	Terra cresta	125 F (D)
141	Ultima IV	175 F (D)
142	Sailing	105 F (K7) 140 F (D)
143	Dragon Lair II	115 F (K7) 135 F (D)
144	Nemesis	90 F (K7)
145	Power cartridge	450 F (K)
146	Tracker	165 F (D)
147	Leader board	95 F (K7) 135 F (D)
148	Solo fligh II	90 F (K7) 135 F (D)
149	Gauntlet	105 F (K7) 150 F (D)
149A	10th Frame	110 F (K7) 165 F (D)
150	Destroyer	155 F (D)
151	Starglider	135 F (K7) 170 F (D)
152	The Pawn	170 F (D)
153	Ace of Aces	95 F (K7) 145 F (D)
154	Paper boy	95 F (K7) 135 F (D)
155	Crystal casstles	105 F (K7) 150 F (D)
156	Les maîtres de l'univers	110 F (K7) 155 F (D)
157	Fields of Fire	105 F (K7) 150 F (D)
158	Frame (bowling)	105 F (K7) 150 F (D)
159	Geos	445 F (D)

MSX

LOGICIELS

160	Eggerland mystery	180 F (K)
161	Hyper sports 3	180 F (K)
162	Knight mare	180 F (K)
163	Yie ar Kung Fu II	180 F (K)
164	Basket ball	180 F (K)
165	Sorcery	110 F (K)
166	Mandragore	239 F (K7)
167	Green Beret	180 F (K)
168	The way of the tiger	110 F (K7)
169	International Karaté	110 F (K7)
170	Boulder Dash	110 F (K7)
171	Dambusters	110 F
172	Football	180 F (K)
173	Nemesis	180 F (K)
174	Hole in one Professional	180 F (K)
175	MSX Classics	110 F (K7)

LOGICIEL 1 30 XE et 800 XL

176	Silent service	145 F (D)
177	Leader board	110 F (K7) 160 F (D)
178	Spindizzy	110 F (K7) 155 F (D)
178A	International Karaté	90 F (K7)
179	Boulder Dash construction	160 F (D)
180	Flyght Sim II	550 F (D)
181	7 cities of gold	160 F (D)
182	Spy VS Spy II	110 F (K7) 160 F (D)
183	Ultima IV	190 F (D)
184	Solo Flight II	160 F (D)
185	Crusade in Europe	110 F (K7) 160 F (D)
186	Green beret	100 F (K7)
187	Hard Ball	110 F (K7) 160 F (D)
188	The pawn	190 F (D)

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

Frais de port logiciels 20 F .... F
Frais de port matériel 70 F .... F
Contre-remboursement + 30 F .... F
Total .... F

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM
PRENOM
ADRESSE

TEL
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

P.A

36-15 TILT

Dès aujourd'hui vous pouvez insérer vos P.A. directement sur Minitel. Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends ou échange pour Amstrad CPC nombreux jeux sur K7, nombreuses nouveautés, échange également de nombreux softs contre périphériques. **OLIVIER, 8, rue Alfred-de-Musset, 62630 Etaple-sur-Mer. Tél. : 21.94.34.44.**

Vends Amstrad CPC 464 Monochrome + 20 jeux. L'ensemble : 3 000 F. **Alexis MATHIEU, 107, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : (1) 46.51.15.25.**

Vends pour CPC : AMX Mouse + K7 (décembre 1986) : 500 F. Autoformation à l'assembleur en français (livre + K7) + Zen + notice : 160 F, originaux K7 : Computer Hits 10 : 100 F, Zorro, Commando, Highway Encounter : 40 F. **François CASTELAIN, 24, rue de la Croisette, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.04.16.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + écran + joystick Turbo II + 30 jeux disquettes (garanti 9 mois). Prix : 3 500 F + Discology. **Laurent AMROUCHE, 5, allée Pasteur, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (1) 47.94.12.11 (le soir).**

Vends Amstrad CPC 464 Mono + 13 jeux + joystick. Prix : 2 300 F, port payé. **Jean BENOIT, 25, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.36.48.**

Vends Amstrad 464 C + lecteur DD 1 + Jasmin 1 Mega + Okimate 20 + mir.-imag. + joysticks + jeux + 150 hébdogiciels + abonnement Amstrad + livres + 20 disquettes 3 P : 10 500 F. **Julien GUERBE, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.90.87.25.**

Vends CPC 6128 couleur (garanti 9 mois) + synth vocal + digitaliseur ARA + stylo optique + joystick + 13 logiciels. Le tout : 6 000 F (valeur 9 000 F). **Marc KINDEL, 36, rue de Mayenne, 94000 Créteil. Tél. : (1) 48.99.18.68.**

Vends originaux de Bob Winner, Jail Break, Ace Face : 100 F ou 250 F les 3. CPC 464 cherche correspondants pour échange ou vente de logiciels. **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des Trois-Astronautes, 19360 Malemort. Tél. : 55.24.09.92.**

Vends CPC 464 (t.b.é.) + moniteur couleur + doubleur joystick + nombreux programmes (Leader Board, Winter Games...). Prix : 2 600 F. **Stéphane HEGEDUS, 23, rue Parmentier, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (1) 48.58.56.88.**

Vends CPC 464 couleur + DD 1 + manuels en français + nombreux jeux en tout : 4 000 F à débattre (très bon état). **Frédéric OLIVIERI, 127 B, rue de la Pagère, 69500 Bron.**

Vends Amstrad CPC 464 Monochrome avec un joystick, un mdanuel et 50 logiciels de jeux. Très bon état (décembre 1986). Prix : 2 000 F. **Arnold POUTEAU, 39, bd Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél. : 43.36.63.02 (après 17 h).**

Vends Amstrad 464, moniteur monochrome + adaptateur couleur + nombreux logiciels + joystick + plein de bouquins, pour seulement : 2 000 F (t.b.é.) **Nicolas FONTAINE, 17, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 48.22.63.43.** .

Vends jeux Amstrad disq. : They sold a Million 1, 1815, Meurtre grande vitesse (70 F). La geste d'Artillac (80 F). Disq. vierges Amsoft. **Olivier BLUM, 26, rue Claude-Genin, 38100 Grenoble. Tél. : 76.54.20.40.**

Vends Amstrad 6128 Monochrome + drive 5'' 1/4 Vortex + RS 232 + Modem Digitelec + 2 socles ROM + programmeur Eprom + softs + 15 ROM préprogrammées, etc. **Serge TEILLARD, 16, rue Dareau, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.81.59.01.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 ou 6128 : Miami Vice, Rambo, Commando, Aigle d'Or, Cauldron III, etc. **Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive.**

Vends pour Amstrad 6128 originaux bas prix : Sram 2, Passagers du Vent 2, Fer Flamme,, HMS Cobra, Meurtres en Série, Faïal, Gauntlet, Thanatos, Nemesis. Précisez votre n° tél. en écrivant. **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart.**

Vends programmes pour Amstrad, etc. (prix à débattre). Recherche tout sur J.-M. Jarre, J.-P. Belmondo, Phil Collins. **Mlle Sandrine DA COSTA, 20, rue Henri-Wallon, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.80.55 (après 18 h).**

Vends K7 Amstrad originaux : Pacific 70 F, Grand Prix 500cc 120 F, Commando 60 F, Nightsmade 60 F. Port payé. **Pascal BERTRAND, 11, rue du Moulin-d'Amour, 17220 La Jarrie. Tél. : 46.35.88.17.**

Vends K7 origi. Amstrad : Zorro Comm. 3D Fight Boul. Dash3 : 45 F pièce ; Barry McGuj. the Hobbit, Mindshadow : 65 F pièce. Possède nombreux jeux. **Bruno ARNOUT, 13, allée César-Franck, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.46.90.**

Vends CPC 464 couleur + joystick + livre + 20 jeux : Cauldron 2, Gauntlet, Tomahawk, Mandragore, etc. Valeur : 9 000 F. Cédé : 4 500 F. **Christophe GOUALIN, 38, rue du Maréchal-Foch, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (1) 60.16.16.01 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono + logiciel + listings + joystick. Encore sous garantie, au prix exceptionnel de 2000 F (logiciels originaux). **Julien GUERBE, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.90.87.25.**

Vends Amstrad CPC 464 monoch. + très nombreux jeux (Sorcery, Eden Blues, Ikari, Fighter Pilot, Alien 8, etc.) + livres : 2 000 F. **Franck FERRE, le Petit-Brandais, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél. : 51.22.01.60.**

Vends CPC 464 couleur très bon état + 40 jeux récents (Galivan, Cauldron 2, I. Warrior...) + initiation Basic + 1 deplombeur. Le tout : 4 500 F. Faites vite ! **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie + nombreux logiciels. Valeur : 5 000 F. Vendu : 4 000 F. **Gérard COUTURE, 11, square Robert-Couturier, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.16.06.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + livre + jeux (action, simulateur de vol et stratégie...). Valeur + de 3 500 F. Prix : 2 500 F. **Damien. Tél. : 46.44.29.93.**

Affaire ! Vends livre du lecteur de disquette CPC 464 et 6128. Etat neuf, prix à débattre + achète jeux sur K7 ou disq. pour CPC 464. **Gaétan BALMER, 13, rue Fernig, 59300 Valenciennes.**

Vends jeux sur disquettes Amstrad. **Frédéric GUILLARD, 220, faubourg Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.72.55.52.**

Vends CPC 464 couleur + 2 joystick avec adaptateur + nombreux jeux + listings + revues + livre (qqes jeux originaux), le tout très bon état : 4 500 F. **Eric CARME, Paris-5e. Tél. : 43.25.75.16.**

Vends Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes, nombreux jeux, jostick (2), boîte de rangement 40 disquettes. Très bon état : 4000 F, cause départ. **Wilfried SEBAG, 220, fg Saint-Antoine, Paris-12e. Tél. : 43.72.34.38.**

Vends CPC 464 + moniteur GT 65 + module MP 1 + 2 joysticks + 15 jeux + 1 logiciel de gestion. L'ensemble : 2 100 F. **Jean-Claude HUILLET, 7, rue du Parc, 91320 Wissous. Tél. : 60.11.71.20.**

Vends Amstrad CPC 128 avec beaucoup de logiciels sur 3 et 5 pouces (pas mal de nouveautés). Cherche contacts pour échanges. **Olivier PRISMA, 357, av. de Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.86.60.65.**

Vends imp. Amstrad DMP 2000 et synthétiseur DK Tronique stéréo. Prix à débattre. **Jean-Luc GUEBHARD, 91650 Breuillet. Tél. : 47.20.60.07 ou 64.58.55.01.**

Vends CPC 664 mono. + 80 jeux + 10 utilitaires + joy. C Pro 500 + boîte rangt + 1 livre + synt. voc. FR + cordon chaîne hi-fi. Val. : 8 000 F, vendu : 4 000 F. **Vincent FLEURY, 100, rue A.-France, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.32.85.**

Vends pour 6128, Trailblazer 100 F, Million 1 et 2 100 F chacun, Konami's Shits 120 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h).**

Vends disquettes et cassettes Drigiwales pour Amstrad de tous genres : 70 F, disk : 30 F, K) + port. Liste contre un timbre, S.V.P. **Serge ESPINASSE, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. : 79.75.04.43.**

Vends Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + joystick + 30 discs + cordon pour lecteur de K7 + lecteur de K7. Le tout cédé seulement à 4 500 F. **Xavier KERVAGORET, 3, cour de la Ferme, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.87.07.**

Vends pour Amstrad logiciels sur cassette (Spindizzy, Finders Keepers, Camelot Warriors, K7 d'alignement, etc.) sur région Puy-de-Dome. Merci. **Walter LOPEZ, 5, rue Saint-Arthème, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vends Amstrad 464 couleur + joystick + jeux + livres. Prix : 2 000 F. Lecteur de disq. + 60 jeux récents. Prix : 1 800 F. **Jean TELLAA, 43, rue Hudier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.96.49.**

Vends ou échange jeux sur CPC 464 (K7), CPC 6 128 (disc) ou MSX 2 (disc). Nombreux jeux. **Demandez Nicolas au 91.88.10.59.**

Vends Amstrad 464 + nombreux jeux + 2 joys. + 1 doubleur + nombreux manuels de programmations. Le tout pour 3 000 F. **Alexis MALPHETTIES, 36, rue de Billancourt, 92000 Boulogne. Tél. : 46.04.98.21.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec écran monochrome + adaptateur TV + manuel + jeux. Prix : 300 F. **Jean LABBE. Tél. : 45.86.32.56.**

Vends ordinateur Amstrad CPC 6128, état neuf avec 12 jeux (Orphée, Sram, Elite, Cauldron, Crafton, Foot, Winter games...) 9 livres pour Amstrad + 5 CPC. Prix : 4 000. **Tél. : 45.23.48.42 (à partir de 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + prise Péritel + nombreux jeux + 12 revues de « Tilt ». Le tout : 2 200 F. **Johann GUINEBERT, 9, bd du Lautaret, 05100 Briançon. Tél. : 92.21.10.96.**

Vends CPC 464 couleur, état neuf + nombreux logiciels (Gauntlet, Ikari, Green Beret, Passagers du vent, Winter Games, Ghost N'Gobelins...). Prix : 4 150 F. **Jacky KANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Vends CPC 464 monochrome, excellent état + adaptateur Péritel + nbx jeux (dont nouveautés) + joystick avec douleur. Le tout : 3 000 F. **Bruno ELBAZE, 73, avenue Henri-Barbusse, 93220 Gagny. Tél. : 43.02.61.06.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + revues + 90 logiciels (Gauntlet, Tensions, Commando...). Le tout : 3 500 F. **Nicolas BADIN, 6, av. de Paris, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.01.85 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 vert + 2 joysticks + 30 jeux. Vite : 700 F ! **Luc RODRIGUEZ, 91, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : 45.48.26.53.**

Affaire ! Vends Amstrad CPC 464 monochrome, bon état + jeux : 1 950 F. **Arnaud FONTFREYDE, 38, avenue Théophile-Gauthier, 75016 Paris. Tél. : 45.27.22.41.**

Vends Amstrad 464 couleur + 20 jeux + originaux + utilitaires. Prix : 3 000 F (facilités de paiement). **David MARUANI, 8, rue du Cdt-Schloesing, 75116 Paris. Tél. : 45.53.39.72.**

Vends pour Amstrad CPC 464 K7 : Night Shade 80 F, Radio ! 80 F, Alien 880 F, They sold a million n° 3 (Rambo, Ghostbusters, Kun Fu Master, Fighter P) : 100 F. **Sylvain DANGY, 2, place Voltaire-les-Grandes-Bornes, 95190 Goussainville.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur disquettes : 2 000 F. Extension mémoire DK'TR1NIK 64 K : 400 F. Adaptateur Péritel MP1 : 250 F. **Véronique CHEVILLOT, 44, rue Cluseret, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 45.05.06.29.**

Vends K7 Amstrad : Winter games, Sorcery, Expl. Fist, Zorro, Highway Encounter, Solo a million 2, Winter Sport... : 75 F l'un à débattre. **Thomas LEVY, 313, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.58.10.44 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur 11 jeux c. optique joystick. Tout très bon état, 1 an. Minimum prix : 3 500 F (avec manuel). **Paul DUCROIX, 36, rue Emeriau, 75015 Paris. Tél. : 45.77.66.15.**

Vends Amstrad CPC 664 couleur + nombreux logiciels + lecteur K7 + nombreuses revues. Le tout en excellent état pour 3 500 F. **Thomas DELABRIERE. Tél. : 43.21.74.79.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome très bon état : 1 700 F, cause double emploi. Nbx jeux disponibles (5[e] Axe, Sorcery, Last V8, Great Escape, etc.). **Pierre TURPIN, 2, rue du Pas-de-la-Mule, 75003 Paris. Tél. : 42.78.94.76.**

Vends Amstrad 464 couleur, très bon état, encore sous garantie + 70 logiciels (tous les Tilt d'or 85, 86 fonctionnant sur Amstrad), pour 3 000 F. **Nicolas VARACHE, 59, Grande-Rue, 72200 La Flèche, Sarthe. Tél. : 43.94.12.85.**

Vends CPC 464 coul., très bon état + 30 jeux + dédoubleur joystick : 2 500 F (sur Calvados de préférence). **Xavier BAYARD, 1107 quartier des Belles-Portes, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. : 31.94.46.59.**

APPLE

Vends Apple IIc + moniteur + lecteur ext. + impr. scribe couleur + joystick + souris + tablettes tactiles + nombreux programmes + documents. Prix : 8 000 F. **Omar MADHARZI, 14, rue Félix-Maire, 94000 Créteil. Tél. : (1) 43.75.15.53.**

Vends Apple IIe avec drive et moniteur vert + logiciels divers + joystick. Vendu pour la modique somme de 7 000 F (à débattre). Urgent ! **Bruno PARRAIN, 6, rue du Maréchal-Lannes, Epinay-sous-Sénart, 91800 Brunoy. Tél. : (1) 60.46.23.76.**

Vends Aple IIc 384 KO + drive + souris + utilitaires (Mouse Desk...) + jeux (Conan) + livres + Péritel. Prix : 5 600 F (neuf - décembre 1986) cause double emploi. **Rodolphe THIEBAUT, 21, rue Charles-Gounod, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.81.36.**

Vends Apple IIc (1 an) + souris + joystick + logs + sac + manuels + CBS + module Turbo + 3 cartouches. L'ensemble vendu : 6 500 F. **Lionel SFAR, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.88.93.34.**

Vends Apple IIe 128 K 80 col. couleur, duodisk + contrôleur, carte Z 80, moniteur Apple, imprimante Silenttype, carte série, nombreux Logs, joystick, docs : 6 500 F. **Lionel HY, 4, allée des Chevreuils, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.64.58.**

Vends Apple II GS bon état, 3 000 F, pour raison de départ. Adresser 3 timbres à 2,20 F pour réponse. **David MAVEL, chemin de Valsère, 13510 Eguilles.**

Vends carte Chat Mauve, très peu servi : 1 600 F. Achète imprimante pour Apple II GS, ainsi que 2 drives 5" 1/4 (même hors d'état). **Laurent VERCELLI, Gascogne 1, 49, rue de Châtenay, 92160 Antony. Tél. : (1) 42.37.55.38.**

Vends Macintosh 128 K + livre + 5 disquettes pour 9 500 F. Vends MO5 + clavier mécanique + interface + 3 manettes + 20 jeux + magnéto + crayon optique : 2 900 F. **Laurent DIDIER, 52, Grde rue des Charpennes, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.70.74.**

Affaire. Vends Apple IIc 128 Ko + écran + support + souris + câbles : imprimante + Péritel + Minitel + nombreux logiciels avec documentation. Cédé : 8 900 F. **Olivier BARTHÉLEMY. Tél. : 82.88.03.79.**

Vends Apple II + cartes : 16 K, RVB, S. série 2 drives, mon. couleur Philips et N et B Sanyo, tablette Koala Pad, joystick + jeux : 8 500 F. **François MARCHAL, 37, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris. Tél. : 48.05.38.81.**

Vends Apple II C + écran + souris + utilitaires (mouse-paint, procode, etc.) + docs + disquettes : 6 000 F. Cadeau : Spectrum Plus + jeux. **Jean-Marc ARPIMO, 5, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny-Oise. Tél. : 30.37.49.70.**

Vends Apple 2C drive intégré 128 K + drive externe + moniteur 2c + support + Péritel + souris + joystick + nbx logiciels à date du 05/04 : 6 500 F. **Nicolas DAYRET, place de la Gare, bâtiment 4, 91230 Montgeron. Tél. : 69.40.35.27.**

Vends Apple IIc + moniteur vert IIc + support + souris + joystick + prise Péritel + doc. + livres (730 pages) + logiciels dont version calc., budget familial : 5 500 F. **Guillaume LAUCOURNET, 4, rue du Débarcadère. Tél. : 45.74.05.24.**

Vends Apple 2e Azerty + carte chat mauve 128 K 80 col + imprimante + souris + joystick + livres + nombreux logiciels pour 7 000 F. **Benjamin CHEREL, restaurant « le Poivre », Cedex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Vends Apple 2 + moniteur + drive + joystick + cartes 128 K + couleurs + nombreuses disquettes + manuels. Prix : 3 500 F. **Paul DELARUE, 13, rue du Gai-Savoir, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.93.60.**

Vends Apple IIe Microway à pavé magnétique + lecteur + carte couleur Péritel + joystick + disks (jx. util.) : 3.600 F. **Thierry LOUCQ, 14, rue Neil-Armstrong, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.18.38.**

Vends Apple IIe + moniteur monochrome + lecteur de disquette + joystick + livre de programmation et journaux + nombreuses disquettes (Sorcellery II). **Tél. : 47.05.30.07.**

Affaire ! Vends Apple IIc + monit. + joyst. + lect. ext. + image writer + modem + logs pro : multiplan, epistol... + 50 disq. jeux : 10 000 F. **Alain MAURY, 50, rue Raynouard, Paris-16[e]. Tél. : 45.20.21.08.**

Vends ordinateur Apple IIc 128 K, lecteur 5 1/4 intégré, RVB Péritel, joystick, souris + nbx logiciels et docs. L'ensemble : 5 500 F à débattre. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, résidence Vert-Pré, rue de Hausquette, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48.**

Vends Apple E Europlus 64 K complet : 3 000 F + disquettes Amstrad (originaux) : Datamat, Starglider, Dan Dare, Discovery + cassettes, bas prix. **Pierre SCHBATH, 1, rue Jacques-Louis-Bernier, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.83.70.**

Vends Apple IIe 128 K + 80 cols + RVB + Duodisk + imprimante + moniteurs : vert Apple, couleur Taxan + joystick + nbx livres, progms, docs : 10 500 F. **Eric COLLAS, 9, allée des Chênes-Verts, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.36.30.**

Vends Apple II Plus + 64 K + moniteur + lecteur de disquettes + imprimante + nombreux logiciels + 7 livres + joystick + Péritel. Le tout : 2 900 F. **Thomas EPSZTAJN, 6, rue Joseph-Bara, 75006 Paris. Tél. : 43.54.17.43.**

Vends Apple IIe moniteur vert, drive, joystick, carte 80 col, étendu MBS, jeux env. 150. Prix : 5 000 F. **Michel BIGLIA, 9, traverse de la Grognarde, bât. A1, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.92.50 (après 18 h).**

Vends jeux Apple : Le mur de Berlin va sauter ; Karaté 1 et 2 ; Winter game + autre jeu et des disquettes vierges. Cause : pas d'Apple. **Cédric CHAPUS, 94, rue Victor-Hugo, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.54.46.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + drive + modem + image writer II + logiciels Epistole version Cal C/Com/Tel, etc. + jeux : 12 000 F à débattre. **François ROUSSELIE, 5, rue Leroux, 75116 Paris. Tél. : 45.00.38.69.**

Vends pour Apple IIe carte 6502c accélérateur Speedemon : tous vos prgs tournent 3, 6 fois + rapidement ! Prix réel : 2 500 F, cédée à 900 F. Vite ! **Hong Hai YUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 42.50.00.86.**

Vends ou échange logiciels de jeux pour Apple II : (Moebius, Karateka, Sorcellerie I-II-III, Mandragore, Summers Games I-II-III, etc.). Prix bas. **Stéphane LEHNERT, 25, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Apple vends jeux et utilitaires pour IIe et IIc. Réponse par courrier uniquement. **Jean-Christophe CIMETIERE, 21 bis, rue de Tivernon, 28390 Toury.**

Vends Apple IIc + mon. IIc + souris + joystick IIc + nmbreux prgms et de docs. Le tout en excellent état. Prix : 7 800 F à débattre. **Dominique BENAUD, 3, rue des Charmettes, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.41.88.**

Vends carte Appletel avec logiciel et manuel et cordon Péritel : 3 000 F. Vends carte Mouse 2 avec souris et logiciel Mousepaint et manuel : 1 000 F. **Cyril NOIRTIN, 8, rue Saint-Julien, 54000 Nancy. Tél. : 83.30.17.50.**

Vends pour Apple : Amazon, Fight Night, Captain Goodnight, Conan, Drol Zorro, Goonies, Karateka, Hacker, Kunk Fu Master, Masquerade. Bas prix. **Philippe FOISSY, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.61.21.**

Urgent ! Vends Apple IIc (janv. 86), état neuf + moniteur monochrome + souris + joystick + prise Péritel + utilitaires + jeux + doc : 5 900 F. **Laurent GUILLAUMIN, 81, avenue des Jonquilles, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.49.04.**

ATARI

Super occasion : vends disq. Atari à prix intéressant + 800 XL + 1050. **Emmanuel GAUTHIER, 70, rue Franklin, 78100 Saint-Germain-en Laye. Tél. : (1) 34.51.52.25.**

Vends ou échanges des jeux pour Atari 520 ST et recherche contacts durables pour échanges divers pour Atari et aussi C 128. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère. Tél. : (1) 47.41.13.29.**

Vends logiciels en K7 pour Atari 800 XL : 50 F chaque. **Jérôme SERAIS, 16, rue Saint-Martin, 50410 Percy.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + jeux (The Pawn, Solo Fligh 2, etc.) + VCS 2600 + cartouches + joystick : 3 000 F. **Vincent MARY, 21, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.20.72.16.**

Vends Atari 2600 VCS + 8 K7 (tennis, Obelix, River Raid, etc.) pour 1 000 F ou échange contre drive 1050. **Cyril ANDRE, 10, rue du Bas-à-l'Heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.55.**

Atari : Vends ou échange programmes pour STF/XL/XE. **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Saint-Léger.**

Vends drive SF 354 pour 520 ST. Cherche échange programmes. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luche-Pringe. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends 130 XE + 1050 neufs + 1029 + XC11 + tablette + nombreux logiciels de jeux + 2 boîtes de rangement. 5 000 F ou séparément. **Jacky LE CALVEZ, appt U 411, rue de Flandres, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00 (après 18 h).**

Stop affaire ! Vends Atari 130 XE Pal (cause TV Secam). Jamais servi et sous garantie + joystick + lecteur 1010 + 30 jeux + revues : 1 000 F. **Vincent BRUNI, 4, allée des Marronniers, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (1) 39.65.76.11.**

Vends Atari 26000 + 7 jeux + 3 sortes de manettes + Tilt. Le tout pour 1 350 F, à débattre. **Eddy DARMON, 1, rue Gaston-Appert, 92390 Villeneuve-La-Garenne. Tél. : (1) 47.94.55.24.**

Vends 130 XE Atari + drive 1050 + 3 joyticks, Péritel, nbx



jeux disk. Valeur 13 000 F, vendu 8 000 F. Transfo neuf + notices livres, tb état g. **Pierre CAQUARD, 1, rue du 8-Mai-1945, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (1) 34.60.41.25.**

Vends Atari 800 XL + drive + nbx logiciels + livres, etc. Echange logiciels sur 520 ST, réponse assurée. **Laurent MARTIN, La Joie-de-Vivre, bât. N6, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.**

Vends Atari 800 XL + Péritel + 3 K7 de programmation en Basic vendu : 700 F (peu servi, TBE). **Rodolphe GUILLELMET, 85, avenue Jean-Jaurès, 91230 Montgeron. Tél. : (1) 69.40.71.85.**

Vends et échange nombreux logiciels pour 520 STF et 130 XE. Me contacter au plus vite. **Frank BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 48.66.21.45.**

Vends Atari 130 XE + magnéto + joystick + jeux : 900 F. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + CX11 + nbx jeux (K7 et disq.), FS2, karaté... et plusieurs livres de programmation + joysticks (en très bon état) : 3 300 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : (1) 43.85.45.48.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 et disq. + tab. tactile + adapt. TV + logs + magazines + livres + manettes : 2 500 F. **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, route d'Ansouis, 84530 Villebaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends lecteur de K7 1010 + nbx logiciels (Ballblaster...) pour 200 F seulement. Vends ou échange jeux sur disquettes pour 800 XL. **Alain LOZANO, rés. des Quatre-Tours, E 12, place du Berry, 93130 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 48.68.20.61.**

Vends originaux pour Atari ST : Passagers du vent, Brattacas, World Game, Leader Board, The Pawn. 700 F uniquement le tout. Cherche Amigalist. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.26.66.72.**

Vends drive Atari 1050 + imprimante couleur A1020 + lecteur de K7 A1010 + logiciels + livres. Réponse assurée. **Christophe DESSAGNES, ch. de Clavières, Poissy, 74330 La Balme-de-Sellingy.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbx disqs de jeux + boîtier, livres. Le tout 1 500 F. **Christophe HALADJIAN, 18 bis, square Jacques-Menier, 77420 Noisiel. Tél. : (1) 60.05.55.32.**

Vends Atari 2600 + 2 paires de joystick + 14 cartouches (Phœnix, Pac Man, Frogger, Space Invaders, Space War, etc.). Prix : 1 500 F. **Sébastien CARON, 7, rue Jules-Valès, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.61.23.**

Vends Atari 800 XL + Moniteur + Mono + Lecteur XC12 + nombreux jeux + manette + cours Basic en cassette. Le tout encore sous garantie : 2 800 F. **Karim GALLOUL, 12 bis, rue Benoît-Oriol, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.56.96 (après 18 h.).**

Vends Atari 520 STF + souris + ROM + 80 disks (garantie 1 an 3/4, TB état) + joystick. Prix : 5 200 F. **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (1) 34.51.78.57.**

Vends Atari 130 X + mag. + jeux (12) + Atari 2600 + joystick + jeux + Commodore Vic 20 + mag. (compatible C 64) + initiation au Basic. Le tout pour 2 300 F. **Bruno BOUILLAT, chez M. Fleur, 22, rue Gabriel-Peri, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.70.79.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + drive 1050 + nbx progs (Bruce Lee, Free, Pitfall ...) + livres + joystick. Prix : 3 000 F. Vente séparée possible. **Guillaume MARTINACHE, 35, rue Gaston-Vérité, 59310 Aix-les-Orchies. Tél. : 20.71.73.22.**

Vends pour Atari ST. the Pawn, Ultima 2, Brataccas, Mercenary, Lands of Havoc, Wanderer, Passagers du Vent, Eden Blues. 150 F l'un ou 900 F les 8. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290, Gan. Tél. : 59.21.53.76 (après 17 h).**

Affaire ! Vends console Atari 2600 ST + 5 jeux + 1 manette. Prix : 1 000 F. **Stéphane BASSAL, Saint-Just-de-Claix, 38680 Jont-en-Royans. Tél. : 75.48.40.40.**

Vends imprimante Atari 1027 neuve, jamais servi, qualité courrier, avec des prgs : Synfile, Syncalc, Visicalc et un traitement de textes. **Julien MINOIS, 23, parc Morambeau, 71670 Le Breuil. Tél. : 85.55.11.41.**

Incroyable ! Vends Atari 520 ST de janvier 87 + 30 jeux pour seulement 3 700 F !!! **Thierry VIV, 50, rue de Lagny, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.51.34.**

Affaire ! Vends Atari 800 XL + lecteur de cassettes, état neuf. Le tout : 7 000 F + livres d'accompagnement. **François WEIGNEL, 18, rue des Saules, Fellering, 68470 Wesserling. Tél. : 89.82.66.42.**

Stop ! Affaire : vends Atati 800 XL + 2 joy. + lecteur K7 XC 12 + 6 cart. + tab. tactile + 11 K7 de jeux + prise péritel, pour 2 000 F. Urgent ! Presque neuf. **MECAMORGAME, 165-167, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.73.80.34.**

Vends pour Atari XL/XE, drive 1050 (sous garantie) nombreux progs, 15 livres, revues, notices, le tout ou séparé, à très bas prix. **Franck PHILIPPE, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Vends 2 joysticks, prises Atari + frais d'envoi, échange disks sur 520 STF : Eden Blues, Rogue, Hacker 2, etc. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Urgent - Affaire : vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + 2 joysticks + nbx jeux et livres + Basic (123) + 5 Atariens. Prix à débattre : 1 400 F. **Thomas REPOLT, 1, avenue de la Petite-Hollande, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.25.01.**

Atari 800 XL + Péritel + lect. K7 + lect. disq. + int. parallèle + cours Basic + 2 joys. + doc. + jeux + Utlit (ASS. + Disabl.). Prix : 2 500 F. **Alain ROMAIN, 24, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.20.36.**

Vends Atari 800 XL + 1050 drive SS garantie + 1010 + 2 joysticks + 20 jeux + livres, tout en très bon état. Acheté 7 000 F. Vente : 4 500 F. **Philippe KERSANTÉ, 34, rue de Villaines, 95560 Montsoult. Tél. : 34.73.94.89.**

Affaire : vends Atari 800 XL + lecteur 1050 avec nombx logiciels : 1 900 F ou vente séparée possible. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Dr-Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56.**

Vends Atari 130 XE + mag. + 50 jeux : 1 600 F. Disk jeux 20 F pièce. Echange ou vends jeux pour 1040 ST. Disk vierge : 150 F les 10. **JACKY. Tél. : (16-1) 48.47.95.29.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 80 jeux sur disquettes + 1 cartouche bon état : 2 500 F. **Arnaud MAILLET, 18, rue Charles-le-Maout, 22000 Saint-Brieux.**

Vends Atari 520 STF gonflé à 1 Méga (c'est donc un 1040) + moniteur couleur + souris + jeux (une trentaine). Prix : 8 500 F. **Dany BOOLAUCK, 105, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : 42.67.10.15.**

Vends tablet. tactile Atari en très bon état : 299 F et logiciels sur disk pour Atari 8 bits, cause st. ach. logiciels pour 520 STF à bon prix. **Rémy PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 55.76.52.11.**

Vends Atari 800 XL + lecteur XC 12 + 2 joysticks + 1 livre + 5 jeux. Le tout : 2 000 F (matériel tout neuf). Écrire à **David FAYOLLE, Le Trève-Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Vends moniteur pour Atari ST, moyenne résolution/couleur, état neuf, garanti 8 mois. Prix : 2 200 F. **Olivier TEL. Tél. : 43.73.39.33.**

Dement ! un Atari XL à ce prix ? Non ! Avec : 600 XL + 64 K + magn. K7 XC 12 + nombx jeux/K7 + drive 1050 + jeux/disk : 3 100 F. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200, Villefranche-de-Rouergue.**

Vends Atari 800 XL + imprimante 1029 + lecteur K7 XC 12 + jeux état neuf : 2 500 F. **Nicolas TRIBUT, 132, résidence Gilles-de-Wailly, 9, rue Émile-Cossonneau, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.12.80.**

Vends Atari 800 XL + drive + nbx disks de jeux (toutes nouveautés) + boitier + 2 livres. Prix : 1 500 F. **Christophe HALADJIAN, 18 *bis*, square Jacques-Menier, 77420 Noisiel. Tél. : 60.05.55.32.**

Vends Atari 400 16 K + TV couleur sytstème PAL + joy. + lecteur K7 + jeux : cartouches K7 + langage Pilot + instructions : 1 000 F à débattre ! **Laurent SALANIE, 38, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.81.82.**

Urgent ! Vends Atari 800 XL (64 K) péritel + lect. K7 + 12 logiciels (Bruce Lee, Zaxxon...) + livres + revues spécialisées + 200 listings : 1 800 F à débattre. **Christophe VALADE, 9 *bis*, rue des Chênes-Foucherans, 39100 Dole. Tél. : 84.82.22.21.**

Atari XE : vends nombx jeux en disk. Prix massacrés. Ex. : Rembrant, Leaders, Hardbal, Spy 1 & 2, Karateka, Fightnight... **Xavier LAZARUS, 66, allée du Fauvettes, 60230 Chambly (région parisienne). Tél. : 30.34.93.27.**

Cause vente ST, cède (Publishing Partner, Sdi, Fleet, Street, Editor, Pass. du Vent 2, Deg. Elite, Mgt, Flight 2, Aegis Animt., Gfa, etc. (prix sacrifiés). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + tablette tactile + 33 jeux : 1 400 F. Vends ZX 81 + 16 K + magnéto + 12 jeux + 12 livres : 700 F. **Gilles BACIGALUPO, 55, rue de Tanger. Tél. : (1) 42.01.88.87.**

Vends Atari 800 XL + drive 810 Chipé + nombreux programmes (Alternate Realimy, Trailblazer...) + joystick, très bon état : 4 000 F. **Xavier REGORD, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.99.17.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + 2 coffrets de rangement + nombx jeux + 2 manettes de jeux. Le tout : 3 000 F. **Alexandre LIBRETTI, 3, SQ, Camelinat, 91000 Évry. Tél. : 60.78.06.10.**

Atari 1040 ST FM + nbx progs + docs : 8 500 F **Jean-François AUFORT, 138, bd Longchamp, 13001 Marseille. Tél. : 91.05.87.40.**

Vends Atari XL 11 + jeux : Mr Do, Plac Man, Dig Dug, Pole Position, Goonies, Raid Over Moscou, Mercenary 1 et 2, 5 Mach Hit 6, (K7), 600 F. **Franck POIDVIN, 27, rue des Écondeaux, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.66.15.**

Liquide softs pour Atari ST ainsi que nombreux accessoires et notices. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends Atari 800 XL avec plus de 50 logiciels (Zorro, Bruce, Azylum, F 15, Goonies, etc.), et en plus, 5 livres. Le tout pour 1 000 F. **Émile DUCARIN, 49 *ter*, Grande Rue Villiers-sur-Terre, 60001 Alonne. Tél. : 44.07.74.85 (après 18 h).**

Vends Atari 130 XE + tablette + cordon imprimante + livres + revues + CGV + A 1020 + très nbx pgms + 1050 Abime + A 800. 8 000 F. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Élancourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends Atari 800 XL + magnéto XC-11 + jeux (Hacker, Hardball, Zorro, Interna, Karaté, The Last V8) + manette Atari. Le tout : 1 000 F. Très bon état. **Alexandre EMKLAAR, 50, rue des Peupliers, 78790 Septeuil. Tél. : 30.93.45.90.**

Vends Atari 1040 STF + écran monochrome + 2è drive + importante logithèque + livres + docs + joystick, garanti 7 mois : 8 000 F. **Roger SOIMOSAN, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.48.15.**

Cause vente de mon 520 STF, cède disq. à bas prix. Jeux et utilitaires. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddei, 13007 Marseille. Tél. : 91.59.19.51.**

Unique : solde logiciels pour Atari (cause départ). Ces logiciels sont des originaux. Prix massacrés. Contacter (région parisienne) : **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.42.18.**

Affaire ! Pour 520 ST : Vends jeux et utilitaires à prix très bas. **Stéphane BIDOUZE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (près de Brodeaux). Tél. : 56.28.54.24 (13 à 22 h).**

Stop ! Vends Atari 1050 neuf : 1 100 F + jeux en cadeau. Vends Atari 1010 : 300 F + jeux. Echange nbreux jeux pour Atari 800 XL sur disks uniquement. **Luc CORBIÈRE, 1, rue Emmanuel-de-Martonne-Canteloube, 81100 Castres. Tél. : 63.35.81.36.**

Vends Atari STF 520, cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends pour Atari ST, mes logiciels restants ainsi que nbx softs de gestion comptable, fichier, trait. de textes et nouveautés. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends drive SF Atari 520. Cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends pour Atari 2600 : cartouches Chopper Command, Starmaster, Warlord, Haunted, House, Missile Command, Outlaw, Night Driver, Jungle Hunt : 50 F l'un. **Mathias HAVET, 25, rue de la Gare, La Crèche-Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.**

Vends moniteur monochrome Atari SM 125 pour 520 ST : 1 500 F. Neuf, non déballé, facture 27 février 87. **Stéphane PARISOT, 69, rue de la Belle-Épine, Val des 4 Pignons, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.33.18.**

Vends Atari 520 STF, 5 mois, comme neuf, plus 30 disquettes de jeux. Prix : 4 000 F ferme. Vends ou échange jeux STF Atari. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Liquidation de mes softs pour Atari 130 XE, Visicalc, Solo, Flight, Sam. Cherche échange pour 520 STF. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.21.45.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux + 1 manette (peu servi). Le tout : 1 000 F. **Bertrand DARDENNE, chemin des Grasses, 32200 Gimont. Tél. : 62.67.78.01.**

Vends pour Atari ST : Arena : 150 F ; Karaté Kid : 130 F ; Hacker 2 : 130 F ; Music Studio : 150 F (logiciels neufs et d'origine dans leur boîte). **Gilles PILATO, 21, rue de Conflans, 94220 Charenton. Tél. : (1) 43.68.66.33.**

A saisir ! liquide softs Atari XL/XE (Silent Service ; Karatéka ; Leader Board ; Conan). **Marc ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends table graphique « Koala Pad » pour Atari 400-800-XL neuf, jamais servi. Prix : 1 000 F. **Jean-Claude DENIS, 11, rue de la Mare-Longue-Noue, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.37.10.**

Atari ST : Vends Starglider, Basic, Gfa, World Game : 550 F. Cherche renseignement sur Deep Space, Passagers du Vent, Degas, Elite, Flight Sim 2, Help ! **Sébastien DE RANITZ, 158, rue Général-Leclerc, 77780 Bourbon-Marlotte (près de Fontainebleau). Tél. : 64.45.71.24.**

Vends programmes originaux pour Atari 520 ST et 1040 Dans région Lille uniquement. Prix très bas en m'écrivant, précisez votre numéro de tél. **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 30 jeux pour 2 000 F. Vente séparée possible + vends C 64 Pal avec adaptateur : 1 400 F + moniteur monochrome : 980 F + nbx jeux. **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.11.96.**

Vends jeux Atari XL bas prix. Prog. public dom. **Tél. : 48.52.08.26 (soir).**

COMMODORE

Vends pour C 64/128 moniteur couleur 1901 HR neuf, emballage (garanti 1 an) : 2 500 F. Echange news et anciens programmes C 64. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : (1) 30.73.08.67.**

Vends C 128 + drive 1541 + interface Péritel + interface Midi + fastload + supertrack + souris + geos + livres + nombreux programmes. Prix : 5 000 F. **Lionel JARLAN, 80, rue Danrémont, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.50.06.**

Vends Commodore VIC 20 + moniteur noir et blanc + lecteur de K7 + 10 K7 de jeux et une cartouche de jeu. Valeur : 2 000 F. **Teddy KALIFE, 60, rue Emeriau, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.78.95.55.**

Vends C 128 D + 1571 int. + 1530 + MPS 801 + nombreuses disquettes. C 64 + int. Pal/Secam/antenne + livres + docs + K7. Atari 520 ST + TOS en ROM + souris + Péritel. Prix : 8 700 F (ou séparé). **Philippe REZE. Tél. : (1) 45.31.31.84.**

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + adaptateur Péritel + joystick + jeux + manuels (le tout en excellent état). Prix : 2 500 F seulement ! **David COUSO, 31, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.20.41.26.**

Vends C 64 (84) + 1541 + 1531 + télé couleur + manette + jeux sur disquettes (News Comme Gautlet, Arknoid, etc.) Prix : 4 000 F, à débattre (urgent). **Davia LEROUX, 23, avenue Paul-Eluard, bât A 1, 93000 Bobigny. Tél. : (1) 48.31.93.70.**

Vends C 64 + lecteur K7 + 2 joysticks + nombreuses K7 jeux récents (Hacker I et II, Aliens, Infiltrator) - Standard RVB Péritel. Prix : 2 500 F (à saisir). **Jean-Martial LEFRANC, 5, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.05.69.39.**

Vends C 64 + drive 1541 + Péritel + nombreux programmes dont Leader DBoard, Gosdt'n Gobelins, Marble Madness, etc. Prix : 4 200 F. **David PRIMAUX, 50, rue de la République, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 48.57.81.05.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 801 + nombreux jeux (nouveautés) + utilitaires. Le tout : 3 500 F. **Paul LOF, 11, rue Guynemer, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 48.75.61.03.**

Vends C 128 péritel + lecteur K7 + 2 joysticks + cartouches + K7 jeux + 7 microdors. Prix : 2 700 F. Vends lecteur disquettes 1541 + 40 jeux. Prix : 1 500 F. **Sylvain CELLERIN, 12, avenue de l'Europe, 92700 Colombes. Tél. : (1) 47.80.59.38.**

Vends C 128 avec 1541 + imprimante MPS 1000 + moniteur HR couleur + lecteur K7 + nombreuses disquettes avec jeux. Vente séparée ou groupée. Prix : 8 000 F (urgent). **Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaurès, 78530 Buc. Tél. : (1) 39.56.08.36.**

Vends C 128 + drive 1541 + 1530 + nombreux programmes : 3 800 F, ou + moniteur couleur : 5 700 F. **David GILLARD, 9, rue Mérimée, 75116 Paris. Tél. : 47.04.21.58.**

Vends ou échange nombreux jeux sur C 64 à prix bas : Infiltrator, Trailblazer, Druids, Destroyer, Sanxion, Mind Shadow, Ex. First... **Cyril DE LAAGE, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (1) 39.73.72.23.**

Vends C 128 + disq. 1571 + 1530 + moniteur couleur 40/80 col. + Modem Digitelec + joystick + Jane + nombreux programmes jeux et utilitaires + interface parall. interface. Prix : 7 500 F (neuf : 10 000 F). **Rafaël GUTIEREZ. Tél. : (1) 45.53.06.64.**

Vends C 64 + Péritel + lecteur K7 + joystick + manuels + nombreux jeux (Winter Games, Leader Board, Green Beret...). T.b.é. Prix : 3 000 F, à débattre. **Benoît COLOMBEL, 31, rue des Martraits, 78200, Mantes-la-Jolie. Tél. : (1) 34.77.04.35.**

Vends quelques disquettes, cartouches et K7 (originaux) pour Commodore VIC 20 et C 64 avant épuisement du stock. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (1) 43.30.65.93.**

A saisir : C 64 + 1541 + moniteur couleur 1701 + lecteur K7 + 2 joysticks + nombreux programmes utilitaires sur disq. Le tout en t.b.é. Prix : 5 500 F. **Nicolas JONCQUIERT, Les Savoynces, Anthy-sur-Léman, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.69.42 (le soir).**

Vends pour C 64/128, tablette graphique Touchmaster + souris Datex + boîte range disq. 5" 1/4. **Pierre PERESSE, 15, rue de la République, 76940 La Mailleraye-sur-Seine. Tél. : 35.37.10.43.**

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + souris Datex + moniteur n5b + imprimante PS 803 + très nombreux logiciels + livres + K7 originaux. Ensemble T.b.é. Prix : 4 600 F. **Eric BORIE, 39, avenue des Acacias, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (1) 43.73.90.86.**

Vends C 64 + magnéto + moniteur + 2 joysticks + des tas de jeux + doc + jeux achetés. Le tout en très, très bon état, pour 2 900 F (à débattre). Urgent. **Régis FLEURANT. Tél. : 82.22.18.01.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur 1530 + 2 joysticks + Péritel + 10 livres 2 Toll 64 + Power Cartridge + nombreux jeux et udtdilitaires. Prix à débattre. **Olivier VERSTRAET, 26, rue Louis-Selosse, 59130 Lambersart. Tél. : 20.51.50.03.**

Vends Commodore C 128 D portable (avril 1986) peu servi. Prix : 5 000 F + Jane + capot. **Laurent ROUSSEL, 78129 Vélizy. Tél. : (1) 46.30.23.88 poste 3913.**

Vends C 128 + moniteur couleur 40/80 col + drive + nombreux programmes. Le tout en très bon état : 5 000 F. Echange softs pour C 128 ou pour compatibles PC. **You-**

nes **OUAJID, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.35.58.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 avec nombreuses nouveautés (disq.) comme Express Raider, Ikari, etc. Le tout : 3 600 F. **Erick MONFREDO, salle Verte, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.55.93.**

Vends C 128 D + inter/Pal/Secam antenne + 1530 + K7 + MPS 801 + livres + docs + cordon 40/80 c. Prix : 6 100 F. Vends Atari 520 ST + Tos ROM + souris + Péritel + alimentation. Prix : 2 600 F. Vends nombreuses disquettes C 64. **Florence DELOFFRE, 230, rue Croix-Nivert, 75015 Paris.**

Vends C 64 + lecteur de K7 + manettes « Compétition Pro » + logiciels + écran couleur Philipps sous garantie. Prix : 3 690 F. **Hugues MABILLE, 80, rue des Moulins, 51100 Reims. . Tél. : 26.85.31.57 (après 20 h).**

Vends C 64 + 1541 + 1 joystick + cart. Fast Load + nbx jeux + manuels + cart Killer Game. Urgent. Prix : 2 500 F. **Jean-Marc FUSELLA, 1, hameau de Moimont, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : (1) 34.72.33.67.**

Vends ensemble CBM 128D - Imprimante MPS 803 et nbx progs (disk). Le tout sous garantie. Prix net : 5 500 F (à débattre). **Didier CHAGNOT, 70, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris.**

Vends CBM 64 RVB + drive (sous garantie) + lecteur 1531 + manettes (pro 5000) + pow. Cartridge + nbx jeux (nouveautés) + K7 originaux + carts + câble + docs. Prix : 4 900 F. **Jean-Luc NGO, 7, promenade de Jean-Jacques-Rousseau. Cédex 105, 77420 Noisiel. Tél. : (1) 60.17.73.60.**

Vends C 64 Pal + 1541 + joystick + nbx jeux et utilitaires. Très peu servi. Prix : 3 000 F. **Patrick COSTANTINI, 54, avenue de l'Armée-Leclerc, 91420 Morangis. Tél. : 69.09.29.43.**

Vends C 128 péritel + 1541 + 1702 + 1530 + nbx logs : 5 500 F. Donne Caleco avec 5 cartouches. A déb. **Jean-Christophe FEREZ, Le Capitole, 72, avenue des Lillas, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.05.33.**

Vends Commodore 128 + 1541 + lecteur K7 + moniteur 80 col. + joy. + 40 livres + nbses disquettes double-face. Prix : 7 000 F. Urgent. **Fabien LEFEBVRE, 23, rue de la Victoire, 59137 Busigny. Tél. : 27.85.77.04.**

Vends ou échange pour C 64 jeux disq. infiltrator, V, Uridium, Silent Service, Spindizzy, Adept, Psi, 5, Mercenary, Nexvs, Z, Hacker. Très petit prix. **Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270, Crécy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.**

Vends Commodore 128 + drive 1571 + lecteur cassettes 1531 + moniteur couleur 40-80 coul. haute résol. + Power Cartridge + nbx jeux et disquettes. Prix : 5 500 F. **Alexandre BLUM, 74, bd Exelmans, Paris. Tél. : (1) 46.51.26.90 ; 45.20.89.61.**

Vends ou échange jeux K7 CBM 64 : Druid, Way Tiger, Leader Board, Space Harrier, Trailblazer, Kung-Fu 2, 1942, Light force, Sansion (bas prix), etc. **Benoît VASSEUR, rue du Général-de-Gaulle, 62600 Groffliers. Tél. : 21.09.41.57.**

Vends pour C 64 : souris, 500 F ; tablette graphique, 750 F ; Carte Isepic, 500 F ; 15 originaux, 50 F pièce (disk). Cherche contacts sur Atari ST. **Sébastien SAINT MARTIN, « Couloumé », Sainte-Colombe-en-Bruilhois, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.**

Vends Commodore 128 + 1541 + lecteur K7 + moniteur 80 col. + joy. + 40 livres + nbses disquettes double-face. L'ensemble cédé à 7 000 F. **Fabien LEFEBVRE, 23, rue de la Victoire, 59137 Busigny. Tél. : 27.85.77.04.**

Vends Hacker 2 pour Amiga (disk) 300 F. Disquette neuve, jamais servie, dans son emballage d'origine. Disk 3 1/2. Prix à débattre. **Emmanuel MAILLARD, 21, rue d'Estienne-d'Orves, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 46.38.03.34.**

Vends CBM 64 Péritel + lecteur K7 + nbx jeux : 1 500 F. **Pierre CHAUX, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : (1) 60.14.32.67.**

Vends Commodore 128 + moniteur couleur + Datassette + Jane + jeux. Garantie juillet 1987. Prix : 4 500 F à débattre. **Grégory MERCIER, Résidence les Terriers, 12, rue Marat, 78210 Saint-Cyr-l'École.**

Vends C 64 + Speedos + 1541 + magneto + livres + nombreux jeux + MPS 803 + éventuellement télé N/B. Le tout : 4 500 F. **Olivier PEIFFER, 19, rue de l'Anneau, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.04.37.**

Vends ou échange jeux pour CBM 64 sur disq., toutes nouveautés (Gauntlet, Express Raider, Return to Atlantis, Bard's Tales, Street Sport.) **Thierry Alain HANCE, rue Abbé-Friclot, Longwy. Tél. : 82.23.26.84.**

Vends C 128 + drive + moniteur 1901 (80 col.) + jeux. Prix : 4 900 F. Possibilité de vente séparée. Echange prgs sur Atari 520 STF. **Stéphane COHEN, 37, bd de Créteil, 94000 Saint-Maur. Tél. : 48.83.11.78..**

Stop ! 1 800 F pour un C 64 + lecteur K7 + livres + jeux + turbo + cordons TV. **Benoit, Bondues. Tél. : 20.37.74.07 (après 20 h).**

Vends jeux sur C 64 : Antiriad, Yie Ar 1 + Green Beret, Scoobydoo, Druid, Jack Nipper, BB Jack 1 + 2 ect. Cherche Dan Dare + UDS Casio FX 82 (joindre timbre). **Arnaud BRADOL, 15, rue Félix-Faure, 77360 Vaires/Marne. Tél. : 60.20.68.20.**

Vends + de 50 jeux pour C 64 et C 128 (music const. Set, Inter. Karaté. F 15 Eagle, Law of the West, etc.). **Christophe VILLEMER, 64, rue de Longchamps, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.76.60.**

Vends C 64 année 86 + lect. K7 + livre d'utilisation + 30 jeux dont les dernières nouveautés Golf const. set + Racing dest. Set, etc. 3 500 F à débattre. **Martial GUIHUR, 44, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 42.29.14.51.**

Commodore 128 + drive 1571 + drive 1541 + moniteur couleur 40/80 col. + nbrx log. + 2 Joy : 8 000 F. **Christian HIERUNDIE, 83, rue du Point-du-Jour, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.36.93.**

Vends C 64 + lect. de cass. + K7 1541 + 2 manettes + 70 disq. + nbrx logiciels : Ultima 213, Dragon World, Cobra, Parralax : 5 890 F. **Dominique DELPORTE, 50, allée du Petit-Trot-Lompret, 59840 Perenchies. Tél. : 20.44.41.18.**

Super ! vends nouveautés pour C 64. Prix super intéressants. **Nicolas OLLE, chemin de Ravareil, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.88.83 (après 18 h)..**

Vends C 128 + jeux + 4 livres + 1 joyst. + prise Péritel + la souris. Le tous pour : 2 500 F. Cherche contact pour échange des jeux Amiga. **Bernard BOGEAT, La Motte-de-Galaure, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.68.40.37.**

Vends ou échange de très nombreux jeux pour C 64 (Sentinel, Scoobidoo, Avenger...). **David MOREAU, 11, rue Nationale, 76340 Fourcarmont. Tél. : 35.93.79.21.**

Vends ensemble Commodore : C 64 + drive 1541 + lect. cass. 1531 + nbrx logiciels + 1 joystick + Fastload Cartrigue + Super-Base + livres. Avec monit. Nono. Le tout : 4 500 F à débat. **Christophe JACQEY, 48, avenue du Général-Pierre-Billotte, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.05.51.**

Vends ou échange jeux News pour C 64 version disquettes. **Emeric BERTIN, route de Neuville, 55800 Revigny/s/Ornain. Tél. : 29.70.58.64 (après 18 h).**

Vends K7 de jeux pour C 64 dont nbreuses News ! Fist 2 Thaï Boxing, etc. Echange K7 de jeux contre K7 vidéo. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

Vends Commodore 64 + lect. K7 + lect. disq. + K7 + 80 originaux + Péritel + mannettes + livres. Le tout : 4 500 F cse dép. armée. **Avi DRAY, C-H-Wallon, rue des Martyrs, 74000 Annecy-le-Ux. Tél. : 50.66.09.60.**

Vends Commodore 128 + 1571 + MPS 803 + 2 joysticks + 1 câble minitel + livres + très nombreux logiciels : le tout : 5 000 F (urgent !). **Olivier HARTMANN, 12, rue des Clos-Mureaux, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.46.99.**

Vends CBM 128 + 1541 + 1530 + 2 manettes + nbrx jeux + 2 boites de rangement pour disquettes. Prix : 3 500 F. **Rémi RANGUIN, 1, rue du Cdt-Louis-Bouchet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.67.53.**

Vends C 128 + 1571 + 1530 + 1 joystick + nbrx prgs et livres : 4 500 F. Moniteur Hr Taxan (RGB + vidéo + son) + conv. anal. : 1 900 F. **Jean-Michel BOURGEOIS, 118, rue Anatole-France, 62100 Calais. Tél. : 21.96.67.66..**

Vends Commodore 64 + lect. K7 + lect. disk + K7 + 80 originaux + Péritel + manettes + livres. Le tout : 4 500 F. CSE DEP Armée. **Ali DRAY, C-H-Wallon, rue des Martyrs, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.09.60.**

Vends 30 jeux sur Commodore 64 pour 300 F. **Hervé REVERRE, 4, place du Parvis, 77130 Montereau. Tél. : 64.32.40.45.**

Affaire à saisir, vends Commodore 128 + lecteur de disquettes 1541 + nombreux logiciels. Le tout en t.b.é. : 8 460 F. **Nicolas CLEMENT, 7, allée des Bégonias, 54300 Lunéville.**

Vends très nombreux jeux sur C 64 cause double emploi. Disq._ uniquement. **Younes OUAJID, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.35.58.**

Vends C 64 Péritel + CBM 1530 + CBM 1541 + MPS 803 + softs + livres + 2 joysticks + micro 7 + hebdogiciels + documentation. Le tout : 6 000 F ou séparément. **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.52.42.**

Achète, échange ou vends logiciels pour Commodore 64. Recherche également documentation sur Simon's Basic. Achète drive 1541. Faire offre. **Jean-Marc BONAFOS, INSA H431, 69621 Villeurbanne Cedex. Tél. : 78.94.81.07.**

Vends Commodore 64 Secam + Péritel + imprimante Seikosha + livres + lecteur disquettes + table graphique Koalapad + joysticks : 6 000 F. **Marc GIRARD, 551, rue de La Noue, 77350 Lemée-sur-Seine. Tél. : 64.09.05.72.**

CBM 64 échange et cherche nouveautés en K7. Echange originaux contre 10 jeux (ou plus). **Nicolas MEYNET, les Hespérides, bât. C2, rue du Capt.-Blazy, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.81.59.**

C 64 disq. et K7. Echange nombreux jeux (News) et utilitaires. Possibilité d'échange. **Jérôme AUGUSSEAU, 1, rue de L'Agent-Double, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.25.60.73.**

Vends nombreuses K7 assez récentes pour C 64 et 128 Bas. Tous les logiciels sont originaux. **Hamio AFSHARIEH, 15, rue Raynouard, 75076 Paris. Tél. : 46.47.63.57.**

Attention ! vends C 64 Péritel + geos + souris + écran coul. + 2541 + 1531 + MPS 803 + super logiciel (jeux et utilitaires) + 7 livres. Prix : 9 000 F. **Alexandre SABATIE, 26, rue Saint-Côme, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.21.04. Le soir.**

Vends pour Commodore drive 1570 + nombreux logiciels : 2 200 F. Pas de vente séparée. **Olivier POTARES, 2, boulevard Berthelot, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.10.99.**

Vends C 64 + lect. K7 + Taxan Vision Pal couleur + livres + autoform au Basic + K7 (13 originaux : S. Service, U. Scalextric, G. Beret. Le tout : 4 500 F. **Stéphane AMBROSINI, 15, rue du Fort, 57110 Yutz, Basse-Ham. Tél. : 82.51.12.99.**

Vends C 128 D, mon., 190, poignée, livres, Fast Load, nbrx progrs disq. dfdd vierges. Extension 16 Ko mem Vive pour PC 1500 et tablettes Sensitive. **Gilles ARDIVILLIERS, 60, rue du Rempart-des-Voiliers, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Vends C 128 + lecteur disq. + joystick + nombreux programmes + livres. Le tout sous garanti : 5 000 F à débattre. **Frédéric MARTINS, 33, rt de Lavaur, 31240 Toulouse. Tél. : 61.26.46.05 (après 19 h30).**

Pour C 64 K7 dont Commando + Cauldron 2 + Summers Games + Solo à Million 2 + Last U8 + Dambuster... + lecteur K7. Le tout : 7 500 F + livre programme. **Cédric LEMOIGNE, 10, rue des Arbousiers, 34000 Montpellier. Tél. : 67.54.49.63.**

Un C 128 D + MC HR 1901 neufs + Jane + Power Cartrige + nbrx jeux nouveautés + livre : 7 650 F cause double emploi. **Nicolas LUU, 182, avenue Rouget-de-L'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.63.88.**

Vends C 128 + lect. disq. 1571 + moniteur couleur 1702 + lect. K7 + joystick + jeux. Le tout en t.b.é. ensemble : 8 400 F. **Stéphane FROMENT, 114, rue Auguste-Bonte, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.98.48.**

Vends pour C 64 cart. Fast Load (x6 vitesses drive + assdésas.) + 12 log. originaux sr disq. + doc. (phalsb. 4e Protoc, Borrow. Time, Mercure...) + livres : 600 F. **Gilles BAIZEAU, Petit-Mérimont, Fay-de-Bretagne, 44130 Blain. Tél. : 40.87.43.68.**

Vends Commodore 128 + Konix « 50 stick » + 10 disquettes contenant (Karateka, Skyfox, ect.) + logiciels sur K7. Le tout état neuf : 2 500 F seulement. **Fabrice MAIGNE, 5, avenue des Pommiers-au-Launay-Sillay, 44115 Basse-Goulaine. Tél. : 40.06. 04.05.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + joystick + 26 disq. orig. + Game Maker + 10 disq. vierges + 4 cart. + 75 cassettes + Mandragore + Azimute 3000 + util. : 5 500 F. **Jean-Patrick LEFEBVRE, 1, rue Baron-Haussmann, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.80.90. Après 20 h.**

Vends Commodore 64 (PAL) + adap. Péritel + 1530 + moniteur couleur + nbrx logiciels. Le tout : 4 300 F. **Philippe ROCHETTE, 7, rue de Beaupeyras, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.68.**

Vends Game Maker original pour CBM 64/128 + livre « Tout



faire sur votre ordinateur » (300 pages) + « Le L.M. du C 64/128 » (Tome 1, débutants). **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

C 64 + adap. Péritel + lect. K7 + joystick + 40 jeux originaux (Theys Oldam 2 et 3, World Games, Trailblazer...) + livres. Prix : 2 600 F à débattre t.b.é. 1 ans. **Thomas LEMAIRE, 9, rue de Solférino, 75007 Paris. Tél. : 47.05.55.60.**

Vends C 64 + 1541 + 80 disquettes + très nombreux prgs + 1 joystick + docs + livres. Cadeau : Intellivision + 3 cartouches + câble Péritel. Prix : 4 100 F. **Stéphane GUEGAN, 4, rue Alain-Fournier, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.28.95.**

CBM 64 vends disq. originaux Pitstop 2, Miami-Vice, 1942, Exploding Fist 100 F pièce + boîte de rangement en cadeau pour l'achat des 4. **Michel EGRET, 42, domaine de Migron, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.68.67.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + livres + joystick + très nbrx logiciels (util./jeux). Prix : 3 900 F. **Pascal CORIANDRE, 5, rue du Muguet, 60128 Plailly. Tél. : 44.54.34.23.**

Urgent, vends C 64 PAL + lect. 1541 + lect. K7 + Koalapad + 2 joyst. + 60 log. environ + documentation précise. Le tout pour : 3 000 F. **Gilbert RINALDI, « Boisredon », chemin de La Font-des-Dônes, 06650 Opio. Tél. : 93.77.34.65.**

Echange nombreuses News pour C 64 (possède prgs dont : 10 th Frame/Bomb Jack 2/Sigma 7/The Sentinel/1942/Howard/Pub Games, etc. **Jean-Philippe DESTAING, 4, rue Matthias-Nithard, 68440 Eschentewiller. Tél. : 89.64.03.59.**

Vends C 64 originaux K7 Green Beret, Ace of Ace, Silent Service, 1942, Ghosts Gobelin, etc. Prix : 80 F la K7. Vends Vectrex + 11 K7 : 1 000 F. **Jean-Pierre GRARD, 45, av. Edith-Cavell, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vends ou échange logiciels sur C 64 (Erebus, Howard the Duck, Boulderdash cons. kit, Blood and Guts, Hypaball, etc.). Réponse assurée. **Francis FOURNIER, 84 B, rue Mulot, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.29.59.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + lecteur K7 + PW Cardrige + nbrx logiciels (Dragon's lair et nouveautés). Manuels. Prix : 4 000 F. ZX 81 + 16 K + 3 K7. Prix : 1 200 F. **Marc DRUTEL, 8 *bis*, rue Margueritte, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.92.**

Vends ou échange nouveautés C 64. Possède Commando 86, Arcanoid, Bomb Jack 2, Raid 2000, Kraxout, Express Raider. (Prix intéressant.) **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Vends Commodore 64 nbrx PAL + 1530 + 2 Quickshot II + jeux (Action, Basic, Role, etc.) + revues, (état neuf, mars 1986, emballage origine) : 2 900 F. **Jean-Charles FLATTIN, Les Echauds, pavillon 18, 42170 Saint-Just-sur-Loire. Tél. : 77.55.08.44. Week-end.**

Vends originaux pour Commodore 64, Bomb Jack 1 et 2, Knight Games sur K7 et Mutants sur disq. et Destroyer. **Emmanuel QUERU, 4, rue des Dragées-Laboissière, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.74.54.**

Vends jeux C 64 : Breakthru, Sanxion, Parallax, Miami-Vice, Druid, Green Beret, Biggles, Fist 2, Paper Boy, Titanic, Xevious, Indor Games, etc. Bas prix. **Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, Epinay-sur-Seine, 93800 Seine-Saint-Denis. Bâtiment B. Tél. : 48.29.22.03.**

Vends C 64 + moniteur couleur + lect. K7 + cartouche Tool 64 + joystick + nbrx programmes + prise Péritel + doc. Prix : 3 600 F. **Casimir WISNIEWSKI, 28, rue Cuvier-Exincourt, 255400 Audincourt. Tél. : 81.94.48.76.**

Vends C 64 + câble Péritel + 1541 + 1 joystick + nbrx logiciels jeux et utilitaires. Prix : 3 000 F. **François GIRARDEL, 220, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.48.59.92.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + Speedos + programmes dont toutes nouveautés sur K7 et disq. + cache antipoussière. Vends le tout ens. ou séparé à bas prix. **Laurent FISCHER, 25, rue des Lilas, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.41.52.**

Vends ou échange jeux sur Commodore 64 sur disq. Cherche trucs et astuces pour jeux. Vends interface pour-imprimante BI Printer : 300 F. **Thierry SUARD, Le Gage-Vaudry, 14500 Vire. Tél. : 31.67.17.00.**

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur V/N + 2 joysticks + 5 livres + jeux (que des News). Le tout — 1 an. Pour 3 990 F au lieu de 6 540 F. **Erwan AUBE, 3, avenue de Gadagne, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.**

Vends CBM 1280 (1571 intégré) + Imprimante MPS 1000 + moniteur couleur HR 1901 + logiciels + joystick, livres, etc. Urgent. **Yann VEILLERANT, 27, rue Gounod, 92200 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.34.50.**

Vends C 64 t.b.é., lect. disq., lect. K7, dont Zenith Ambre, disq. et K7 de progs originaux, revues et livres pour C 64, Quichshot 2 : 4 500 F. **Eric LUBIN, 37, rue Eugène-Gouin-Fondettes, 37230 Luynes. Tél. : 47.42.14.42.**

Vends C 64 + moniteur vert. + lecteur K7 + joystick + 4 jeux + livres + imprimante + câbles : 4 500 F. Urgent ! **Christophe DESVAUX, 52, allée des Chênes, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.02.28.43.**

Vends Commodore VIC 20 + nbrx jeux + joystick + livres. Très bon état. Prix à débattre. **Lionel FLORENCE, 8, rue des Pâquerettes, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.44.24.**

Vends Commodore 64 + 1541 + 1530 + moniteur vert Zenith + joysticks + nombreux programmes. Valeur réelle : 11 500 F. Vendu : 5 750 F à débattre. **Bruno SOUM, 28, allée Camille-Desmoulins, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.19.43 (après 19 h).**

Vends pour C 64 très nbrx pgrs de qualité et récents (sur disq.), à prix super-compétitifs. Réponse assurée. **Laurent COHONNER, 12, rue de La Boissière, 27180 Saint-Sébastien-de-Morsent. Tél. : 32.31.23.00 (après 18 h).**

Vends K7 originales pour Commodore, They Sold Million 1, 2, 3, Summer et Winter Games, F15, Solo Flight, Ace of Ace, etc. 50 F la K7. Prix lot. **Philippe ROUBY, Le Bourg, 16200 Ste-Sévère. Tél. : 45.80.95.54 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. K7 + logiciels état neuf. Prix à débattre. Possibilité de ventes séparées. **Gérard GAILLARD, 12, rue Innocent-VII, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.19.93.**

Vends imprimante Commodore MPS 803 + tracteur + ruban neuf. Prix : 1 200 F. Echange logiciel pour Amiga. **Eric ROGER, 176, bd Baille, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.85.20.**

Vends Commodore 64 SECAM + lecteur 1530 + 2 joysticks + nombreuses K7 de jeux. Prix : 2 250 F. **Cédric MULOT, 58, av. Jean-Jaurès, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.58.28 (après 18 h).**

Pour C 64 vends ou échange nombreux logiciels nouveautés sur disq. Bas prix. **Jean-Yves PERON, 48, boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.24.63.**

C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + livres + 2 joysticks + nbrx disquettes de News + 1 imprimante MPS 803 notices. Péritel. Vendu : 5 990 F. **Stéphane DUBREUIL, 29, rue A.-Daudet, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.62.33.**

Vends d'urg. cause chgt de modèle C 128 + cordons PAL/SECAM/Péritel + lect. K7 + très nbrx jeux (en turbo). Parft état. A discuter : 5 500 F. **Paul THEVENON-ROUSSEAU, 10 *bis*, rue du Bois-Semé, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.53. Soir ou week-end.**

Affaire ! Vends C 128 + 1571 + moniteur couleur + interfaces + 1530 + nbrx disq. + docs + livres + joysticks + FX 702P + FAZ. Le tout en t.b.é. Prix à débattre. **Charles-Henri HALLARD. Tél. : 49.54.40.10.**

Vends ou échange C 64 + 1541 + 1571 + Power Cartridge + nbrx jeux + bouquins. Prix : 4 000 F. Echange jeux pour C 64 Apple et Amstrad 6128. Envoyé la liste. **Caroline FURNARI, 3, rue du Cabardes-Pezens, 11170 Allonne. Tél. : 68.24.92.06.**

Vends ou échange jeux sur C 64 K7. Prix intéressant. Envoyez un timbre pour réponse. **Monique GUENEGOU, 42, rue du Moulin, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.06.21.18.**

Vends ou éch. jeux pour C 64 (Astérix, 1942, Yie Ar K-Fu, Druides, Crysta Castles, Miami-Vice, Cauldron 2, Mermeid Madnes, Fly Simulat 2). **Michel DARRAS, 16, rue du 13-Juillet, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21.27.93.25.**

Vends CBM 128 + moniteur 1901 + lecteur de cassettes + 2 joysticks + près de 40 jeux. Le tout : 6 000 F. Valeur réelle : 7 500 F. Août 86. **Shahram MAHINI, 10, rue Guynemer, 75006 Paris. Tél. : 14.54.77.09.**

Vends CBM 64 Péritel lecteur cassettes, 12 cassettes jeux, aventures, Wargames. Hobbit, Mandragore, Hulk, Théâtre Europe, Germany 86, Eureka : 1 500 F, etc. **Alain CHARDIET, hôtel Prado, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.89.38. A partir de 19 h.**

Vends ou échange nombreux titres pour C 64 (disq. ou K7). Réponse assurée. **Alain JONQUET, 140, rue Francon, 33260 La Teste.**

Vends C 128 en parfait état août 86 + Péritel + moniteur blanc + 1571 + 2 joyst. + jeux comme Fist 2, Hacker 2, Astérix, Paperboy : 6 000 F. Vite. **Stéphane MIRAMBEAU, 6, rue Georges-Clemenceau, 78400 Châtou. Tél. : 39.52.11.55.**

Commodore 128 + 1571 + 50 disquettes + livres + moniteur coul. 40/80 col 1901 : 5 500 F ou 3 500 F sans moniteur. **Nicolas BOURGET, 25, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oiseq. Tél. : 30.36.75.95.**

Vends C 64 + disq. 1541 + imprimante MPS 803 + jeux et utilitaires + notices + nombreux livres + divers : 6 300 F. Sans MPS 803 : 4 990 F. **Nicolas DERVAUX, Montsaunès, 31260 Salies-du-Salat. Tél. : 61.90.60.16.**

Vends jeux CBM 64/128 (conditions intéressantes) possibilité d'échange (K7) contre autres jeux ou contre P. Cartridge, Game-Killer, Voice Master. **Didier JACOB, 2, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél. : 87.93.35.09.**

Vends C 128 Azerty + Jame + 1571 + imprimante MPS 1000 + monit. couleur + lect. K7 + joystick + jeux + doc. Garantie livre. Le tout : 10 000 F. **Thierry COLLOT, 8, rue du Général-de-Gaulle, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.11.06.**

Commodore 64 SECAM + lecteur K7 + pw Cartridge + manette + 50 logiciels + 100 revues. Le tout cède pour 2 500 F. **Jean-François, 33210 Langon. Tél. : 56.63.09.09 (après 18 h 30).**

Urgent vends CBM 64 (1984) PAL peu servi pour 600 F. **Alain MAGRIN, 15, place Henri-Neveu, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.84.70.**

Vends pour CBM 64 nouveautés très bas prix disq. K7 (Druid, Dandy, Gaunlet, World Games, Saboteur...). **Denis LAGENEBRE, 13, rue André-Grunig, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.29.73.**

Vends Commodore 64 + lecteur disq. + prgs sur disq. + power Cartridge + 10 livres + range-disq. + 2 joysticks. Le tout en lot : 4 950 F. **François CLOTES, B.P. 321, 75868 Paris Cedex 18. Tél. : 48.03.29.65.**

Vends jeux pour C 64 (Silent Service, Winter Games, Ace of Ace...) et beaucoup d'autres à bas prix, sur K7 uniquement. **Nicolas DURANT, Les Croix-Domfront-en-Champagne, 72240 Conlie.**

Vends CBM 64 + 1541 + nbrx jeux + 30 util. + 1530 + joystick + MPS 801 + prgs spéciaux + 10 livres + interf. Son + papier + SECAM + ameublements spéciaux. Affaire ! **Olivier DURANT, 40, rue du Moutier, 78910 Orgerus. Tél. : 34.87.25.47.**

Vends Commodore 128 + 1571 + moniteur couleur C 14 fidelity + 1 lecteur de K7 + 1 graphiscop 2 + 1 synthétiseur vocal + logiciels + power : 6 500 F. **Frédéric LERAILLEZ, 26, rue de Verdun, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.53.38.**

Vends C 128 + 1541 + nbrx prgs + 2 joysticks + livre + 4 boîtes + cartouche Fast Load + app. cassette an. 86 t.b.é. : 7 000 F. Disq. nettoy. **Malik ADLER, 5, av. de Sardaigne, 74160 St-Julien-en-Geneu. Tél. : 50.49.18.65 (après 18 h).**

C 128 + moniteur 40 col. couleur + moniteur 80 col. N/B + MPS 801 + souris 128 + Fast Load + nbrx softs + livres/doc + câbles + joysticks. Total : 10 000 F. **Claude DEPREZ, 20, rue Claude-Mouchel, 91199 Villabé. Tél. : 60.86.03.71.**

Vends CBM 64 + 1541 avec de très nombreux jeux en disquettes + Load + power cartridge + doc + adaptateur Palsecam. 7 500 F. **Alexandre HAMMEL, 261, bd Pereire, 75017 Paris. Tél. : 45.74.87.15.**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + jeux (si lent service, infiltrator, Skyfox, etc.) + livres : 2 300 F. **Olivier LIEVIN, 2, rue des Chardonnerets, 57330 Hettange-Grande (Soetrich). Tél. : 82.53.51.67.**

Vends C64 + lect. K7 + joysticks + Peritel + 27 jeux (les originaux Gantlets service, World G., Infiltrator...). Le tout encore sous Gar. Fnac : 1 990 F. **Maxime VIGNAUD, 7, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : 42.81.56.12.**

Vends C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + 65 cas jeux + power Cartridge + nomb. livres programmes + 2 joysvaleur 12 000 F vendu 5 500 F. Etat neuf (1986). **Frédéric GOUGUIDIS, 35, rue Croulebarbe, 75013. Tél. : 47.07.87.10. (Après 20 h 30).**

Vends ou échange jeux sur disquette pour LBM 64. Possède et recherche nouveauté ainsi qu'astuces. Réponse assurée ! **Pierre VINCENT, 5, rue des Noyers, 54136 Bouxières-aux-Dames.**

Vends C64 + lecteur disquettes + lecteur K7 + Peritel + Freeze + nombr. jeux + joystick + disquette vierge excellent état + cadeau 1 Mattel avec jeux. 6 500 F (Crédit possible). **Serge SALFATI, 22, rue de l'Ave-Maria, 75004 Paris. Tél. : 42.74.05.60. (Le soir).**

Exceptionnel ! Vends pour C64 Elite, Sil Serv, Lead Bord, Ghost'n, Cauldron II, Antiriald, Aveng, Skyfox, Scara, Shogun, Gauntlet, Echanges possibles ! Vite ! **Hervé GAUDET, 22, rue du Docteur-Roux, 44550 Montoir-de-Bretagne. Tél. : 40.88.52.10.**

Vends C 128 D (oct. 86), tabl. Kogla + voice master + power cart + fast load + 2 joy + 3 btes rangt + nbx prgs + cordon 40/80. Le tout cédé à 7 000 F. **Patrick BONNET, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.24.40.**

Vends Commodore 64 + interf. Péri. T.V. + lecteur K7, le tout : 1 500 F à débattre. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. E.-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends ou échange nombreux jeux sur C 64. **Frédéric HADDAD, 14, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.76.62.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + jeux (Gauntlet, Commando « 86 », Ikati Warriors, Bomb Jack II, Utorld Games, etc.) + livres + lecteur de cassettes : 5 220 F. **Laurent BECKER, résidence Manouchian, rue Santos-Oumont, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Vends C 64 + lecteur K7 + jeux + livres, secam Péritel. Prix : 2 400 F. **Eric GMYREK, 74, rue de la Marne, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.00.57.**

Vends nouveau Drive 1001 pour C 64/C 128, capacité 1 méga avec une centaine de logiciels + interface IEEE 488. Le tout : 2 800 F. **David RICHELET, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Vends jeux C 64 disq. : Green Beret, ping-pong, Uridium, Ghost Goblins, Winter Games, News room, print shop v., etc. Bas prix ! **Pierre-Emmanuel THUTER, 03230 La Baraude-Chevagnes. Tél. : 70.43.44.25.**

Echange logiciels, jeux ou utilitaires CBM 64 sur disquettes. **Pascal FAYOLLE, 1, rue Marcel-Pagnol, 95110 Sannois.**

Vends C 128 + 1571 + 1531 + Power cartidge + interface Péritel + compilateur Basic + MPS 803 avec tracteur, le tout bon état, 8 000 F. **Patrice GARCIA, 6-8, place Maurice-de-Fontenay, 75012 Paris. Tél. : 43..40.46.93.**

Vends ou échange jeux pour C 64 K7. Recherche Top Gun 500 cc Ikari, jeux de combat et d'action. **Yann ou Stéphane GUENEGOU, 42, rue du Mouli, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.06.01.19 (après 18 h).**

Vends jeux originaux pour C 64-128 sur K7, 50 F (Ghost'n Goblins, BB Jack...) + Elite, 70 F + Scrabble, 150 F (Tarn-et-Garonne uniquement). **Bruno PATIES, 4, impasse Rabelais, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.94.92.**

Vends, échange, achète jeux pour C 64 en disq. (Tenth Franeiskate Rockisigma 7...). Je recherche : The bard's tale 2 baskett-ball (Epyx) Shao-Linsroad... **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura, Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + joystick + livres + nombreux jeux (Bomb Jack, 1942, Exploding II, Drvid, etc.), nomb. jeux. Prix à débattre. **Jean-Lionel ANNE, 20, bd Albert-Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.33.32.**

Vends pour C 64/128 moniteur couleur 1901 HR neuf emballage garanti 1 an. Echange Scope Hitachi VT 9500 S télécommande contre 1040 STF OU 520 STFC. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants Vert, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends nombreux jeux sur disq. pour CBM 64 à des prix époustouflants. **Jérôme. Tél. : 60.88.16.53 (après 19 h).**

Vends accessoires pour C 64 (jeux, manettes, livres, unité centrale, etc.). **Eric POULIQUEN, Kereven, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.82.71.01.**

Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + 20 jeux + 2 K7 et livres de Basic + adaptateur prise Péritel. En bon état. Prix : 1 500 F (à débattre). **Alexandre FARNER, 30, allée des Bosquets, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.01.94.82.**

Vends C 64 + drive 1541 + très nombreux logiciels + divers. Le tout en très bon état pour 3 000 F (liquide soft). **René. Tél. : 87.85.26.85.**

Vends lecteur K7 C 64 : 120 F + 33 jeux K7 pour C 64 (Leader Bord, Silent Service, Ace, etc.) : 600 F ou le tout pour : 700 F. **Patrick BETOULLE, 7, rue Clément-Ader, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.76.90.83.**

Vends programmes pour C 64 (Infiltrator 1 et 2, Titanic, 1942, Art Studio, Way of the Tiquer,,,) sur K7. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice. 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

THOMSON

Vends TO9 + moniteur Hd couleur + souris + jeux (5e Axe, Mandragore, Las Vegas...). 5 000 F, **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.58.72.07.**

Vends K7 MO5, MO6, TO7, TO8, TO9 : SOS Space + L'Intrus + Challenge Voile + Monopoly + Cartouche Logicode (TO7). Le tout 400 F ou 120 F l'une. **Thomas CARAT, 15, allée Emile-Cossoneau, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (1) 43.81.66.06.**

Vends TO7/70 + LEP + ext. musique et jeux + joysticks + 13 logiciels + basic 1.0 + livres : pratique TO7/70 N : 1-1, Microtom... Vendu : 4 000 F. **Anne AVIGNON, Les Loges, Boissy-Les-Perches, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.63.51.**

Vends MO5 + lecteur de cassettes + ext. musique et jeux + nombreux jeux + 2 manettes + 1 livre + 1 crayon optique + 1 prise péritel. Le tout 3 000 F. **Frédéric MARTIN, 14, place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (1) 46.61.33.93.**

Vends TO7/70 couleur (garantie) + lect. K7 + lect. disq. + jeux originaux. Prix :4 000 F. **Stéphanie SOULIGNAT, 32 *bis*, rue Saint-Charles, 78000 Versailles. Tél. : (1) 30.21.20.31 (18 h).**

Vends pour Thomson, lecteur de K7, crayon optique, extension musique et jeux, 2 manettes, 18 jeux sur K7. **Stephan LEROY, 1 *ter*, rue Montbuzy, Boissy-sans-Avoir, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : (1) 34.86.00.23 (après 18 h).**

Vends TO7/70 + Lep + cart. Basic 1.0 + 40 jeux + 2 manettes + nombreux livres + crayon optique. Prix : 2 500 F. **Jérôme LAGRANGE, Clemencieux-Vernosc, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.01.61.**

Urgent ! Vends très bon état, sous garantie, TO9 comprenant moniteur HR coul. + lecteur disquettes + manette + manuel + disquettes... Le tout : 4 500 F. **Vincent WOLKENSINGEN, rue Roger-Aville, 95360 Montmagny. Tél. : (1) 39.83.13.93 (après 18 h).**

Vends Thomson TO8 + drive 3 pouces 1/2 640 KO, 3 000 F. **Luc THIBAUD, appt 2145, 2, avenue Félix-Faure, 92200 Nanterre. Tél. : (1) 42.04.60.07.**

Vends Thomson MO5 + crayon optique + lect. K7 + 5 jeux + 6 livres de programmation + 11 revues + moniteur couleur. Le tout : 3 200 F (bon état). **Fabrice VALOIS, 8, rue de la Grappe, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.29.57.**

Vends TO7/70 + cartouche Basic 1.0, 750 F, méthode Androïdes 100 F, câble et interface TO7/70-imprimante PR 90-600, 300 F. **Roberte VEYRAT, La Suchère-Aulhat-Saint-Privat, 63500 Issoire. Tél. : 73.71.54.07.**

Vends TO7/70 avec magnétophone + 1 manette + nbx logs de jeux (Green Beret, James Debug...) + lot de 4 cassettes vierges : le tout : 2 000 F. **Franck PIOCHON, 41, rue d'Argentan, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.73.07.**

ATARI UNE AFFAIRE DE SPECIALISTE

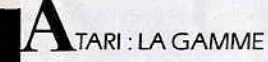
Espace Micro 1 et 2

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - TEL. : 42.85.25.20 - METRO : CADET & 243 BD VOLTAIRE 75011 PARIS - METRO : NATION

SPECIAL GRAPHISME

VENDREDI 15 MAI
32, RUE DE MAUBEUGE - 75009 PARIS
journée portes ouvertes
Thème : graphisme, digitalisation et image

ATARI!



ATARI : LA GAMME

520 STF	3 990 F
520 STFM	4 990 F
520 STFC	6 490 F
1040 STFM	6 990 F
1040 STFC	8 490 F
D.D SH204 20 MEGA	4 990 F
STAR NL-10	3 750 F
CITIZEN 120 D	2 450 F
CUMANA 5' 1/4	2 800 F

Les Ataris sont livrés avec 20 logiciels et garantis un an par nos soins pièces et main d'œuvre.

ATARI & BUREAUTIQUE

1040 STFM BUREAUTIQUE + DD 20 MEGA IMPRIMANTE CITIZEN	14 600 F
PUBLISHING PARTNER	1 750 F
EVOLUTION	1 990 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
WORD WRITER	800 F
HABAWRITER II	590 F
DB MAN	1 500 F
SUPER BASE	990 F
DATAMAT	490 F
VIP	1 900 F
CALCOMAT II	900 F
CACOMAT	490 F
EMULATEUR MC	2 800 F
EMULATEUR MS-DOS	750 F
MOUSSE MAT	110 F

ATARI & GRAPHISME

520 STFC + DIGITALISEUR	7 820 F
DIGITALISEUR COULEUR	1 750 F
TABLETTE GRAPHIQUE	3 800 F
OKI 20 COMPLETE	3 400 F
DEGAS	390 F
PLUS PAINT	395 F
ART DIRECTOR	650 F
FILM DIRECTOR	650 F
GRAPHIC ARTIST	1 900 F
EASY-DRAW	850 F
CAD-3D	490 F
GFA DRAFT	990 F
ANIMATIC	350 F

ATARI & MUSIQUE

520 STFM + PRO 24	7 350 F
PRO 24	2 750 F
MUSIC STUDIO	390 F
SOUND WAWE	1 500 F
VOODOO	2 300 F
COMPO MUSIC	700 F
CECILE 7	900 F
STUDIO I	700 F
SAMPLER	2 450 F

ATARI & SCIENCE

1040 STFM SCIENCE + CITIZEN	11 800 F
EMULCOM	890 F
MEGAMAXC	1 750 F
BASIC GFA	490 F
COMPILATEUR GFA	490 F
GFA VECTEUR	490 F
PROFIMAT	490 F
LISP	1 500 F
OSS PASCAL	700 F
FORTRAN	1 500 F
HORLOGE TEMPS REEL	700 F

ATARI & LOISIR

520 STF + FLIGHT SIMULATOR + KARATE + MANETTE	4 700 F
FS II	550 F
CHESS MASTOR	450 F
TEN FRAME	350 F
KING OUEST 1,2 ou 3	420 F
INTER KARATE	290 F
SHUFFLE BOARD	320 F
GATO	360 F
WINTE GAME	290 F
LEADER BOARD	330 F
SDI	500 F
TRAIL BLAZER	240 F

Plus de 200 logiciels en stock.

MARIE-COULEUR.

SERVICE VPC ESPACE MICRO 32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

Nom :
Adresse :
Ville :
Code postal :

ARTICLE	QUANTITÉ	PRIX	TOTAL

Port - Logiciels : 20 F



Vends TO 9 nombr. logiciels : jeux multiplan, etc. Modem incorporé, disquettes + souris + manettes jeux + doc. Prix : 5 500 F. **Patrick DECOURTHEIX, 5, rue La Bruyère, 93800 Epinay. Tél. : 48.26.96.05.**

Vends MO 5 + lec. K7 text. music. et jeux + 2 manettes + crayon optique + contrôleur d'extensions (modèle 2) + guide MO 5 + nombreux jeux + documents : 2 000 F. **Olivier MASSON, 14, rue du Faubourg-Saint-Phlin, Art-sur-Meurtre, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.56.97.77 (après 20 h).**

Vends moniteur couleur Thomson N. R., état neuf, vendu 2 000 F. **Yohann BRESSION, 14, rue du Mesnil, 51200 Festigny. Tél. : 26.58.01.41 (après 18 h 30).**

Vends MO 5 + monit. couleur + magnéto + crayon opt. + 2 manettes + interface + nomb. logs + 4 livres Basic et assembleur, t. b. é. vendu 4 000 F à débattre. **Bruno BONHOMME, 4, crs du Daupohiné, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends MO 5 + lecteur de K7 + extension musique et jeux dont deux manettes + jeux cause double emploi. 1 500 F. **Tél. : 87.64.41.03.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + 1 manette + crayon optique + livres + 13 K7 dont 2 vierges (valeur : 4 000 F) 2 000 F. **Eddie SIMONIN, rue du Dr-Jeune, rés. L'Espasol, 26200 Montélimar (Drôme). Tél. : 75.46.02.29 (le soir).**

Idéal pour commencer à programmer, vends TO 7 + 16 Ko + magnéto + joystks + livres + jeux + cart. Basic + manuels, le tout (t. b. état) pour 1 500 F (acheté 4 000). **Guy MORVAN, 158, rue de Frémur, 49000 Angers. Tél. : 41.66.48.62.**

Vends MO 5 clav. méca. + lect. K7 + 2 manett + cr. optique + 2 livres + 11 jeux, le tout t.b.é. Le tout : 2 800 F. Sans les jeux : 2 300 F. Jeux seuls : 700 f. **Pascal BARBIER, 8, place M.-de-Fontenay, 75012 Paris. Tél. : 43.41.16.50.**

Vends TO 9 (complet) + impr. pr 90-600 (+ mois) + souris + C 10 + 7 log. Le tout : 7 200 F. Vente sep. impr. poss. (vendu 2 500 F). Paiement échelonné poss. **Christophe MICHEL, 42, rue de la Marne, 77270 Villeparisis. Tél. :64.27.34.35.**

Vends TO 7 dble + 16 K + lec. cass. + joysticks + jeux + livres éducatifs. Prix : 1 500 FF. **Cédric PAPE, 30, rue de l'Ancienne-Mairie, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.20.56.**

Vends pour Thomson cassetteFBI Vanpire. Dossier Boerhaave, 350 F le tout. Vends 25 logiciels, que des tub. Profitez-en vite. Pour Lyonnais. **Philippe CHEVILLAT, 56, rue du Sorbier, 38080 Villefontaine. Tél. : 76.96.48.37.**

Vends MO 5 (juin 85) + lecteur de cassettes, le tout 1 500 F. **Joseph SKRABO, 4, rue de la Tête-Saint-Médard, 93390 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.54.16.**

Vends Thomson TO 9 + mont. coul. HR + LEP + guide et log. Le tout neuf s/garantie, emb. d'origine t. p. servi. Ach. 1-87 : 4 500 F. **Toussaint ANDARELLI, Les Terrasses-des-Sanguinaires, bât. B 2000, Ajaccio. Tél. : 95.21.81.95.**

Vends TO 770 + lec. cass. + 2 manet. + 8 logic. (Runway, Pilot, Chasseur omega) + extension mémoire : 16 K + livres (le crayon opti. à réviser). Valeur : 3 500 F, vendu 1 800 F. **Laurent CRESPEAU, 4, rue du Parc, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.63.40.82.**

Vends TO 9 + cass. + 2 e. lecteur 3,5 + 2 man. + contrôleur jeux + 6 jeux + câble imp. 4 900 F. Pos. en + écran HR couleur. **Patrice LAMBERT, 4, rue des Morillons, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.60.01.**

Vends TO 7 + ext. min. couleur + lect. cass. + quest. + Mastermind + dessin + microjeux + livres (le tout compa. avec TO 8, TO 9). Prix : 2 000 F. **Pascal MARINO, chemin des Ponts-et-Chaussées, 34800 Clermont-L'Hérault. Tél. : 67.96.38.91.**

Vends pour TO 7/70 originaux K7 Las Vegas pour TO 7/70 MO 5 Super tennis, Les dieux du stade, Fox, Cao, Coliseum, L'aigle d'or, 80 F pièce ou le tout 600 F. Possibilité d'échange contre : Green Beret, TNT, Vol Solo, 5e axe... **David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.**

Vends moniteur couleur Thomson HR, état neuf, achat 12-86, valeur 2490 F, vendu 1 900 F sous garantie. Modèle MC 9 J 936. **Gérard TAFOUREAU, 31, avenue de Stalingrad, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.71.96.**

Vends jeux sur K7 pour MO 5, TO 7, TO 7 + 16 Ko, TO 7-70, TO 9. Coliseum, Sortilège, Karaté, Crystann, Minautore. Pour Atari, Oric, Thomson, TI-Cubomagique. **Stéphan LERDY, 1 ter, rue Montbuzx, 78490 Boissy-Sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.**

TO 7-70, bon état + lecteur K7 + cartouche Basic + 10 jeux (Las Vegas, Eliminator...) + 4 cassettes Basic + prise Péritel : 1 800 F. **Yann MATHIEU, 13, rue Pierre-Joigeaux, 92600 Asnières. Tél. : 47.93.40.25.**

Vends 2 K7 d'anglais pour TO 7 : 100 F. Mandragore : 125 F. Cherche personne ayant un PC 1512 pour échanger programmes. **Arnaud GROUSSARD, 5, rue Philibert-Delorme. Tél. : 42.67.26.92.**

Vends TI 99/14A avec Basic étendu nombreux périphériques, logiciels, cartouches, livres, revues, le tout état neuf. Prix intéressant. **Alain LEGROS, 30, av. Berthet, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.07.11.**

Vends MO 5 t.b.é. + lec. K7 + ext. music. et jeux + 2 manettes + crayon opt. + manuels + nombr. jeux (Green Beret, Sorcery...), le tout pour 2 000 F ! **Olivier MERCIER, 5, rue des Archéologues, 59267 Proville. Tél. : 27.83.74.99.**

Vends TO 9 + moniteur HR + lecteur disq. 3,5 + crayon opt. + joyst. + Green Beret + 10 disqs vierges, le tout 5 200 F (neuf) **Xavier POISSONNIER, 9, avenue Voltaire, Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.09.37.**

Stop affaire ! Vends MO 5 très peu servi + 15 jeux + lecteur cassette + 2 manettes + extension jeux. Le tout 2 800 F, réel 4 800 F. **Stéphane SORCI, 93, avenue des Richauds, 13730 Saint-Victoret. Tél. : 42.79.60.10 (après 18 h).**

Vends micro Thomson TO 7, crayon optique, état neuf, cartouche Basic, documentation, état neuf. Vendu 1 500 F + Casionriter 3 000 F. **François CLOTES, B.P. 321, 75868 Paris Cedex 18. Tél. : 48.03.29.65.**

Vends 2 K7 d'anglais pour MO 5 ou TO 7 + livre de Mandragore. Prix : 130 F ou échange contre Silent service ou autre jeu pour TO 9. **Arnaud GROUSSARD, 5, rue Philibert-Delorme, 75017. Tél. : 42.67.26.92.**

Vends MO 5 lect. contrôleur de disq. S20K + dos. MO 5 + lect. K7 ext. music et jeux, 2 manettes + manuel + 44 jeux K7 et cavt, le tout 5 000 F. **Max BERNILLON, 45, rue Lamartine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.14.19.**

Echange ou vends pour ordinateur Thomson TO 7/70, plus de 80 jeux. Envoyez-moi vos listes (+ 1 enveloppe timbrée pour la réponse) ou téléphone. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends TO 7-70 + cart. Basic 1 O. + L.E.P. + 1 manette + documentation + jeux divers : 2 000 F. **Joseph MIRAS, 4, allée des Tulipes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.34.11.**

Urgent ! vends TO 7-70 + lecteur K7 + 6 jeux (3 Dfight...) + 2 joysticks + cartouches (Colorpait) + 2 livres + le cube de Basic + 4 K7 français et math, le tout : 4 000 F. **Eric SOULIER, cité Gagarine, BL 3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.**

Urgent ! vends TO 9 plus avec moniteur couleur + multiplan + modem + 10 disq. + colorpaint + paragraphe, etc., neuf (janvier 1987), excellent état, sacrifié, 8 200 F. **Stéphane ROSELIER, 28, rue de Pontoise, 95560 Montsoult. Tél. : 34.73.99.57.**

Vends MO 5 Platini + 2 manettes + jeux + ext. mus. et jeux + cray. opt. + lect. K7 + sac + progs, le tout : 1 800 F et vends console Atari + jeux + 4 manettes : 600 F. **Alexandre MULLER, 16, rue du Parc-de-Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.49.10.**

Vends TO 7-70 + lect. cass. et disq. + manettes de jeux + manuels + 26 super jeux, le tout en t.b.é. : 6 500 F, à débattre. **Julien GOHIER, 36, rue des Anémones, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.87.09 (après 19 h).**

Vends TO 7 + extension 16K + Basic 01 avec manuel + manettes + beaucoup de jeux. Je recherche aussi des contacts, tout est vendu 1 000 F. **Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.**

Vends MO 5 Platini + doc. techn. + 2 manettes + lect. K7 + jeux + crayon opt. + K7 initiation Basic + 6 revues Microtom. Prix : 2 500 F. **Nicolas HAUTIER, 11, allée des Hermines, Le Plessis-Paté, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.56.35.**

Vends jeux sur K7 pour MO5, TO7, TO7 + 16Ko, TO7/70, TO9. Coliseum, Sortilèges, Karaté, Crystann, Minautore. Pour Atari, Oric, Thomson, TI : Cubomagique. **Stephan LEROY, 1 ter, rue Montbuzy, 78490 Boissy-sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.**

DIVERS

Vends EXL 100 infrarouge + clavier pro + manettes + magnéto + cartouche de jeux et cassettes. **Armelle KERLAU-GUINGAMP. Tél. : 96.21.13.29.**

Vends pour ZX Spectrum interface joystick Kempston : 130 F. Imprimante ZX : 300 F. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (1) 47.26.24.73.**

Vends EXL 100 + magnétophone + jeux (Midway, Ati 42, Vega XS, EXL Basic, Tennis, L'Anneau de l'Union, Kung-Fu, Le Trésor de Toutankhamon) : 1 600 F. **Thomas VILCOT, 2, place de Canuts, 95100 Argenteuil.**

Vends jeux K7, prix intéressants (Commando 86, Bombjack 2, Cobra, Antiriad, Space Harrier. **Christophe TAILLEFER, cour de la Mairie, 02240 Ribem. Tél. : 23.63.78.41.**

Vends ZX Spectrum 48 K T.B.E. + environ 45 jeux + magnéto. Le tout 1 500 F. Vds Vectrex + 1 clavier + 7 jeux : le tout 800 F. **Franck ROUSSEL, 49, cité Patton, 33390 Blaye. Tél. : 57.42.95.81 (du vend. 20 h à dim.).**

Vends matériel Aquarius (imprimante, jeux, ect.). **Daniel ROCHA, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (1) 48.52.76.59.**

Vends Unité Central ZX Spectrum + en panne (plus d'image) 200 F. **Jacky LE GALVEZ, appt U411, rue des Flandes, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00 (après 18 h.).**

Vends Dragon + 100 jeux + manettes + livre + magnéto. Le tout : 1 000 F. **Steve SAINT POL, 16, rue de Flandres, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.76.83.**

Vends disquettes vierges 3,5 pouces pour Atari ST, Mac, Amiga... Environ 7,50 F pièce. Bonne marque. Cherche aussi contacts et Modem. **Philippe GOUVARD, 9, avenue Jean-de-La-Fontaine, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.67.22.**

Vends Sinclair QL + moniteur couleur Fidelity CM 14 + logiciels prof. + jeux + livres et revues. Très bon état. Prix : 3 500 F à débattre. **Antonino SIGARI, 24, rue Jean-Jaurès, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (1) 43.82.54.90.**

Urgent ! vends (ou échange contre 1541) nombreux logiciels. Minimum à prendre pour achats : 10 progs. PS : 1541 neuf s.v.p. Progs sur K7. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Vends pour TI-99, K7 et modules très nombreux. Occasion à saisir, au détail ou le tout. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends Telestrat complet + Romatmos + moniteur couleur + K7 de jeux + MCP 40 + magnétophone (souris en cadeau). Le tout : 9 500 F. **Didier HUET, 11, ruelle des Quilles, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.02.08.**

Vends imprimante Tandy DMP 105, qualité courrier 132 cols en différents modes graphiques sur Tandy ou compat. Vendu 1 600 F + câble Amstrad 170 F. **Bruno BONHOMME, 4, cours du Dauphiné, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends MSX VG 8020 + magnéto + joysticks + programmes + jeux (Héritage, Trailblaer, Knight-Lore, Gunfright...). T.B.E. Le tout : 2 500 F. **Olivier PERONNE, 58, rue de la Pommeraie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

Vends Spectrum 128 + Bêta Disk 5' 1/4 plus interface 3 + logiciels sur disque ou K7 + revues. Prix : 3 500 F. **Stephan DEVE, 103, avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : (1) 43.02.81.64.**

Vends ZX Spectrum Plus + interface 2 + péritel, le tout bon état : 1 200 F. Vends MSX Canon 64 K, 700 F. **Édouard FARINES, route d'Avignon, 84170 Monteux. Tél. : 90.66.26.89.**

Vends Adam CBS (unité centrale + imprimante) + console + K7 + cartouches + turbo + Roller. Très urgent. Prix : 2 500 F à 3 000 F. **Frédéric WORETH, 11, avenue de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : (1) 46.63.64.37. Minitel : 45.28.54.74.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + magnéto + int. joysticks (Kempston) + 2 joysticks + nombreux progs : Thanatos, Lord of Midnight, Druid, Batman, Tau Ceti... : 1 000 F. **Alban GENESSEAUX, 98, rue Pierre-Demours, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.09.78.**

Vends EXL 100 + EXL 135 (dble lect. disk 3 1/2 DF 640 KO + modem (minitel, série, parallèle) + CMOS-RAM + manettes jeux + tennis + Imagix (dessin) + logiciels (Basic, solfège, jeux, etc.), et. nf, ach. en 86 : 11 750 F. Prix : 8 000 F. **Jacques HILAIRE, 27, rue du Lièvre, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (1) 60.07.77.34 (de 18 h à 21 h).**

Vends MSX Canon V-20 + lecteur K7 Sony SDC-500 + cordons + environ 80 jeux et quelques utilitaires + joystick. Prix : 2 200 F. **Bruno LEITAO, 2 *bis*, rue de l'Imprimerie, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.97.06.**

Vends Yeno SC 3000 + Data Record + 7 cartouches jeux-péritel. Prix : 1 500 F. **Émile GALETTO, 1, rue E.-Rougier, 13012 Marseille. Tél. : 91.66.23.75 (poste 305).**

Vends EXL 100 + moniteur vert. + magnéto + manettes + 10 jeux cartouches et K7 + K7 d'initiation + programmes. 2 000 F. **Jean-Marc TREF, 233, avenue Pompidou, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.73.06.**

Vends K7 CBS Coleco importé USA : Lancelot, Robin des Bois, 300 F les 2. Congo Bongo, Base-Ball (pour poignées Rocky) 120 F pièce. **Laurent TRAN, 32, rue des Bouleaux, 77181 Courtry. Tél. : (1) 64.26.30.06.**

Vends nomb. jeux pour ZX Spectrum (tous des originaux), 30 à 50 F pièce, choix important : Elite, Movie, Arnhemi, Desert rats... **Thierry MAUGER, 70, avenue Dutartre, 78150 Le Chesnay. Tél. : (1) 39.63.28.79.**

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel avec interfaces N&B et joystick programmable, Quickshot 2, très nombreux programmes de qualité pour 1 290 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K (Péritel) + interface 1 et 2 + microdrive + 2 micro-cassettes + joystick + nombreux jeux + importante documentation. Le tout : 3 000 F. **Tristan LE SCOUÉZEC, 70, quai de l'Odet, 29000 Quimper.**

Vends Spectrum 48 Ko + lect. K7 + Péritel + livres + nbreux jeux. Valeur : 3 500 F, cède à 2 000 F cause besoin d'argent. **Eric PERRICHON, les Côtes Néronde, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.30.98.**

Vends Spectrum 48 Ko + Péritel + joystick + livres + nbreux logiciels (Bomb, Jack, Green, Bergt...) + autres interfaces : au plus offrant. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, les Hauts-de-Condat, 87100 Condat-Isoligna.. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends pour Spectrum/Sinclair 48 K, 34 jeux inédits + 2 gratuits : état neuf jamais servi, sous cellophane, livre dans une malette : 300 F. **Michel SANDON, 2, rue des Echelles, 38120 Saint-Egrève.**

Urgent vends nouveau Sinclair ZX Spectrum + 2 128 K joystick + jeux acheté le 27-12-86, avec facture pour garantie. Prix : 1 300 F. **Lionel COQUART, 21, rue du Boulevard-du-Monde, 60190 Francières.. Tél. : 44.41.97.57.**

Vends Spectrum + 48 K + magnétophone avec cordon + interface jostick + interface Péritel + jeux dont Green, Beret, Cauldron II etc. : 1 400 F. **Thierry TELLIER, bât. 59 B2 le Grand-Mail, 34080 Montpellier-la-Paillade. Tél. : 67.40.54.62.**

Affaire ! Vends ZX Spectrum + Péritel avec ZX interface II + 1 manette de jeu + nombreux et récents jeux. Le tout pour seulement 500 F. **Christophe BARRIOS, 4, Lot. le Grand-Air-Seyssuel, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.24.07.**

Echange logiciels (jeux, utilitaires) pour Spectrum, possiblité achats matériel. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.96.95.**

Vends Spectrum 48 K en panne, magnétophone, interfaces turbo et ZX 21, joystick, logiciels en prime. Prix : 1 000 F à débattre. **Jean-Marie PABST, 13, avenue Henri-Dunant, appt. 27, 27400 Louviers. Tél. : 32.25.18.61, après 20 h.**

Vends Spectrum 48 K + ZX 1 + MD + 5 disquettes + int. Kempston prog. + joystick + nbreux jeux et utilitaires + Spectrum + 16 K + int. MB + 6 livres. Le tout 3 500 F. **Dominique TAVERNIER, 18, rue Léonard-de-Vinci, 62100 Calais. Tél. : 21.97.03.47.**

Vends Spectrum 48 K + adaptateur Péritel + 10 K7 (Rambo, Skyfox, They Sold à million 2, v., Ghost'n Goblins...). Prix : 970 F. **Philippe BOUY, gare. 58700 Prémery. Tél. : 86.37.90.23.**

Vends pour Spectrum 48 K + K7 de jeux. Bas prix. **Stéphanie ALAMI, 15 *bis*, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.57.86.03.**

Vends ZX Spectrum 48 K + int. joystick + adaptateur Péritel + 2 quiskshot + 2 magnétophones + 3 livres (manuel) + de 40 jeux moins d'1 an, emballage d'origine. Prix : 2 000 F à débattre. **Michel RIDAO, 202, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.73.00.**

Vends logiciels jeux Spectrum 48 K : 70 F. Pièces + interface joystick + interface Péritel. **Georges BLANC, 1621, avenue Joseph-Gasquet-le-sous-Bois, bât. C1, 83100 Toulon. Tél. : 91.20.21.37.**

Vends Spectrum 48 K amélioré, Péritel 2 manettes, ZX 1, microdrive, 30 cartouches + jeux. Prix : 2 000 F. Le tout + TV couleur câblée son : 4 000 F. **Antoine CHAUVE, 18, rue de l'Ouest, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.12.30.**

Vends Spectrum + interface N&B + interface joystick + Péritel + magnéto + 40 jeux (Commando, Tomahawk, Winter Games, Dambusters, Macadam Bumper). Le tout : 2 200 F. **Denis CASSE, 6, rue de l'Orme-au-Messier, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.29.55.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + Magnéto K7 + imprimante ZX + papier imp. + 60 logiciels + 10 livres. Prix : 2 000 F. **Marc TRICOIRE, 17, rue Roger-Salengro, 92 Montrouge. Tél. : 42.53.81.73.**

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel + interface, manettes de jeux Protek + joystick + magnéto + programmes. Le tout : 1 200 F, à débattre. **Frédéric MORAND, 14, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.20.05.77.**

Vends Spectrum plus + moniteur couleur fidelity CM 14 + interfaces : ZX 1 (microdrive), ZX 2 (manettes), Péritel + jeux + livres. Le tout très bon état : 4 000 F. **Jean DUPUY, 4, rue E.-Vaillant, îlot 8, bât. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 45.50.34.63, bureau, poste 464.**

Vends logiciels originaux pour Spectrum et achète jeux pour Amstrad de préférence dans le Bas-Rhin. **Serge MARCHAL, 10, rue Laggert, 67380 Lingolsh. Tél. : 88.78.50.68.**

Vends ZX Spectrum plus 48 K + Péritel + interface 2 + nombreux logiciels très bon état. Prix : 1 000 F à débattre. **Edouard FARINES, route d'Avignon Lot Fert, 84170 Monteux. Tél. : 90.66.26.89.**

Vends ZX Spectrum 48 K + Péritel + joystick + livres + 11 K7 de jeux (The way of the Tiger, Green Beret, Now games 2...). Prix : 1 500 F. **Bruno GORET, 2, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.20.56.**

Vends Oric Atmos + livres + nbreuses revues + 80 logiciels (Macadam Bunper, logo, Forth, Triathlon, Tyrann, Xenon, Zorgon, Hobbit...), bon état. Prix : 1 000 F. **Jean-François BUSTARRET, 7, rue Alexandre-Lange, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.43.35.**

Vends Oric Atmos + Oric 1 dans boitier Oric Atmos + boitier multifonction + 7 logiciels originaux + 25 livres de prog. Valeur : 5 000 F vendu 1 800 F. **Olivier DALECHAMPS, 13, rue Benoit-Malon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.54.69.**

Urgent ! Oric Atmos + magnéto + K7 + Péritel + manuel. Prix : 939 F. Et cherche C 64 SECAM + lecteur K7 (prêt à l'emploi) à moins de 1 400 F. **Jérôme BORÉ, 158, avenue de la République, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.32.05.**

Pour Oric Atmos, je vends des jeux à bas prix et des bons ! Echange possible. **Arnaud BAZIN, 11, rue Charles, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.00.05.**

Vends Oric 1 + 30 jeux + livres revues + Péritel + magnéto. Prix : 1 400 F. Imprimante Seikosha Gpiooa + cordons + manuel + feuilles. Prix : 1 400 F. **Olivier BERTRAND, 21, allée de la Branne, 33610 Gazinet. Tél. : 56.07.67.59.**

Deux nouveau-nés chez Ubi-Soft !



1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cedex
Tél. 43 77 74 01

Je désire recevoir les logiciels suivants : port gratuit - règlement par chèque bancaire ou C.C.P.

INERTIE Amstrad Cassette : 140 FF ☐ - Amstrad Disc : 180 FF ☐ DUNGEON MAKER CBM Disc : 180 FF ☐

P.A

Vends Atmos + magnéto + cordons + 11 cassettes + livres + moniteur monochrome très bon état (valeur : 4 150 F). Prix : 1 200 F à débattre. **David MILES, 10, rue Saint-Didier, 75116 Paris. Tél. : 45.53.79.30, après 18 h.**

Vends Oric 1 bon état + câbles + livres + 50 jeux avec docs + Péritel + tilt + SVM (12) et (12). Le tout cédé à 600 F. **Laurent BOCQUEZ, 99, avenue du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.37.42.**

Vends Atmos 48 K Péritel + Manuel + lecteur K7 + 100 programmes (Lorigraph, Hadès + manuel, Karaté, Xenon 3, etc.) + livre LM + dossier prog. Prix : 1 250 F. **Jean-Michel BUNOUF, 14, chemin de la Grande-Maison, 78710 Rosny-sur-Seine. Tél. : 30.42.99.34.**

Vends Oric 1 + accessoires + K7 + Livres. Le tout : 890 F. **Benoît DUCLOS, 74, rue Léon-Thiriez, 59120 Loos (Nord). Tél. : 20.07.08.95.**

Affaire ! Vends jeux originaux peu chers pour Oric Atmos. S.V.P. joindre 2 timbres pour réponse. Vends aussi Oric Atmos complet : 700 F. **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Pour Oric Atmos, je vends des jeux à bas prix. Echange possible. **Emmanuel NOURY, 6, rue des Mottes-Brunelles, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.34.78.**

Vends nombreux softs K7 MSX 1. Prix : 1 000 F. Nombreux softs Spectrum 48 K. Prix : 1 500 F. Echange softs disk C 64. **Eric POLIDOR, 10, rue de la Liberté, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.03.29.**

Vends MSX Philips 8010 + 6 cartouches (Knightmare, Nemesis, Mappy, Alaga 6, Yie ar kung fu, Green Beret) très bon état. Prix : 1 200 F (urgent). **Marc, 33, rue Maurice-Henri-Guilbert, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.12.41 (après 17 h).**

Vends MSX HB 501F Sony avec lecteur de K7 incorporé + Péritel + documents et livres + K7 et cartouche (10) + joystick. Prix : 1 500 F. **Elie COLLOMB, 56, quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : 95.77.38.98.**

MSX Sony 700 256 K, 256 couleurs, disk 720 K + livres + logiciels + manette, état neuf. Prix : 4 500 F. Cherche contacts MSX. **Jean-Marc WIBART, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville. Tél. : 23.31.28.39.**

Vends MSX VG8020 + magnéto + joystick + jeux (Héritage, Alien 8, Gunfright, etc.) + divers programmes (déc. 85), très bon état. Prix : 2 600 F. **Olivier PÉRONNE, 58, rue la Pommeraie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

Vends MSX HB 501F : 1 300 F + Chess Master (1 cassette) : 100 F + Le geste d'Artillac (2 cassettes) : 200 F. **Fabien GRAC. Tél. : 94.63.02.54 (17 et 19 h) ou 94.90.41.11 (20 et 22 h).**

Vends TO7 70 avec cartouche Basic + clavier mécanique + magnétophone + 12 jeux + documentation + initiation au Basic (sur cassette et livre) + 2 manettes de jeux (normes Atari) valeur : 7 500 F, Prix : 2 500 F. **Tél. : 94.22.12.46 demandez Patrice.**

Vends nombreux originaux pour MSX (Spy, VS, Spy 2, Hero, Bounder, Rambo, etc.). Ecrire en envoyant 1 timbres pour avoir la liste. **Renaud URBINELL, gendarmerie des Blanches-Fleurs, 21200 Beaune.**

Vends jeux HSX à bas prix en K7 et cartouches (ping-pong, Knight mare, Way of Tiger, Kung fu II, etc.) + moniteur monochrome pro. Prix : 700 F. **Guillaume FAIVRE, 9, rue de Coude « La Commanderie », Longjumeau. Tél. : 69.09.36.89.**

Vends TI99 4A + manettes + voix + livres + magnétophone + interface Péritel + ext. mémoire 32 K + 15 jeux. Prix 1 500 F. **Abraham GARABÉDIAN, 13, rue Roger-Vaillant, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.47.80.**

Vends TI99 + magnéto + 5 modules + 2 K7 + Basic étendu + livres ou échange contre lecteur disk pour C 64. Etudie toute possibilité. Vite ! **Michel DARRAS, 16, rue du 13-Juillet, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 22.27.93.25.**

Vends CBS + Donkey Kong + Junior + Q*Bert + Rocky + poignées, très bon état (7-86). Prix dérisoires, à débattre. Cherche CPC 464 ou 6128 couleur. Urgent ! **Richard RIVAULT, 25, avenue Georges-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.76.05.**

Vends CBS Coleco + manette + 6 K7 + adaptateur (Donkey Kong, Pitfall 1 et 2, Ghustbusters, Gatway + Q'Asphai) valeur : 3 000 F, vendu : 1 200 F. **Régis ROLLAND, 38, rue de Pornich, Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.41.39.**

Vends 10 K7 pour CBS (Décathlon, Riner 2049, Pitfall 2, Moonsweeper, etc.) avec boîte d'origine. Prix : 150 F pièce. Don de la console si achat des 10 K7 ! **Jean FERRERO, 57, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : 43.25.86.14.**

Vends CBS Coleco + 10 K7 + Turbo, très bon état (1985). Le tout : 2 450 F. **Romain VINCENT, 13, rue Pasteur, 57640 Vigny. Tél. : 87.77.91.08.**

Urgent ! Vends CBS + 14 jeux. Prix intéressant. **Laurent DUFOUR. Tél. : 991.30.10.**

Vends console CBS Coleco + Roller + 14 K7. Le tout : 2 000 F. **Didier MOMMÉJAT, 20, rue du Capitaine-Ferber, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.42.27.**

Vends CBS + 10 K7 + Roller contrôleur + console. Le tout : 1 700 F (possibilité de vente séparée). **Christophe PALLANDRE, chemin du Révollat, 38460 Saint-Romain-de-Jalionas. Tél. : 74.90.41.57 (après 17 h).**

Vends CBS + 4 K7. Prix : 600 F et je paie les frais de port. Possibilité de vente séparée : 90 F la K7 et 350 F la console de jeux. **Luc LÉROY, 8, rue Gustave-Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends pour CBS 7 cartouches. Super affaire : 100 F pièce dont Subroc, Mouse Trap, Pepper II, Carnival, Zaxxon, Donkey Jong et le Super Venture. **Christophe ARNAULT, le Peu Salles en Toulon, 86300 Chauvigny-Val-de-Vienne. Tél. : 49.56.31.15.**

Vends ZX 81 + extension 16 Ko + manuels + lecteur K7 + K7 jeux + clavier ABS. Le tout : 1 000 F. **Frédéric PRALLET, les Iverneys, 73220 Randens (Savoie). Tél. : 79.36.20.27 (après 19 h).**

Vends ZX 81 + 16 K + 64 K + livres + cordons + 3 K7 jeux + 1 K7 fichier, très bon état. Prix : 900 F. **Frédéric PASTOR, 17, avenue Kennedy, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.20.09.**

Vends ZX 81 peu servi + mémoire 16 K + interface jeux + magnéto + 5 K7 + livre pratic Basic et programme (valeur : 1 600 F). Prix : 900 F. **Laurent BERCHEM, 2, cours de Vincennes, 75012 Paris. Tél. : 46.28.97.98.**

Vends EXL 100 + moniteur vert + clavier + 2 manettes de jeux + magnéto K7 + 6 cartouches jeux + Basic + 9 K7, état neuf. Prix : 3 000 F. **Daniel HAUTIN, 11, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.11.48.**

Vends EXL 100, clavier pro + très nbreux jeux utilitaires, en option moniteur couleur. Prix : 3 500 F. Possibilité échange contre CPC 6128. **Thierry VALLET, 13 *bis*, rue de Lyon, 71000 Macon. Tél. : 85.38.61.71.**

Vends adaptateur Sony secteur AC 122. Entrée : secteur 110, 127, 220, 240 volts. Sortie : courant continu 4, 5, 6, 12 volts. Prix : 100 F. **Emmanuel BELLEVILLE, 17, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.61.57.41.**

Vends ordinateur de poche Casio FX 802-P + imprimante + programme (valeur : 1 800 F) vendu : 890 F. **Jean-Noël BEAUFILS, 28, place du Général-de-Gaulle, 60200 Margny-les-Compiègne. Tél. : 44.83.11.30.**

Vends 8020 Philips MSX + prog. + joystick + revue + livre. Prix 800 F. Drive + nbreux prog. sur disk 3,5 p. de 360 K, excellent état. Le tout : : 1 800 F. **Gilles HUBERT, 13, square Lamartine, 91000 Évry (Essonnes). Tél. : 60.77.31.25.**

Vends 7 cassettes Vectrex Ripoffberzekekt + 1 cassette CBS Niner 2049 + cassette Atari 2600 Warlord, CBS : 80 F. Atari : 50 F. Nectrex : 150 F chacune. **François FOUCART, 108, rue d'Esquermes, 59000 Lille. Tél. : 20.92.97.62.**

Vends calculatrice Casio Collège FX-80 : 60 F. **Philippe CARPENTIER, 28, rue des Maillots, 76200 Dieppe.**

Vends Aquarius : imprimante graphique 40180 Cols + 8 stylos + 312 K BAM + 2 KTS + magnéto + module ext. (2 joysticks + sons + manuels et câbles + PAP. Prix 1 250 F. **Daniel ROCHA, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.76.59.**

Vends 2 joysticks Quickshot, la paire : 150 F + Drive 1570 Commodore (janvier 86) : 2 000 F. **Philippe MOULIN, 66, avenue de la Chesnaie, 95220 Herblay. Tél. : 39.78.55.59.**

Vends console de jeux Intellivision prise Péritel TV + 17 cartouches de jeux. Prix de l'ensemble : 2 000 F. **Jean BUTSTRAEN, 128, avenue du Maines (2e porte gauche), 75005 Paris. Tél. : 43.35.31.12 (samedi).**

Vends coffret Alice 90 (ordinateur, Péritel, lecteur de cassette, 8 logiciels + livres (1 livre pour l'assembleur). Le tout : 1 500 F à débattre. **Philippe CAPLET, 17, rue Henri-Dubois, 93220 Gagny. Tél. : 43.32.62.31.**

Vends moniteur couleur + 1 livre jeux pour MO6, état neuf. Prix : 2 500 F à débattre. **Jean-Charles HERREMAN, 641, boulevard du 8-Mai-1945, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.00.09.**

Vends ordinateur Casio PB 770, très bon état, RAM 8 K + module extension RAM 8 K utilisé 4 mois. Prix : 2 000 F. **Patrice GARCIA, 6-8 place Maurice-de-Fonenay, 75012 Paris. Tél. : 43.40.46.93 (après 19 h 30).**

Vends Philips VG 5000, extension mémoire + 2 joysticks + 14 programmes avec notices. Le tout : 1 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Me débarrasse de mes jeux et utilitaires, cause vente. **Jean-François MARCHEGUET, 60, avenue du Général-Leclerc, 78230 Le Pecq. Tél. : 30.61.16.77.**

Vends Laydock (MSX 2), état neuf, au prix de 290 F au lieu de 345 F dans le commerce. **Sébastien HANG, 84, boulevard Massena, appt. 2007, 75013 Paris. Tél. : 45.85.89.83 (de 18 h à 20 h).**

Vends jeu Radiola Jet 25 avec 10 cartouches. Prix : 1 300 F. Atarien cherche contact pour échange de jeux sur disk Atari 800 XL. Envoyer liste. **Tristan LEFEBVRE, 16, rue Butin, 59280 Armentières.**

Vends Canon X-07 24 Ko + imprimante interface + TV + magnéto K7 + cordon Minitel + 2 cordons 220 volts. **Michel SAUNIER, 59, rue Georges-Clemenceau, 42120 Le Côteau. Tél. : 77.71.77.38.**

Vends HP 86 + écran HP 82913A + lecteur HP 9121D 2 × 270 Ko + imprimante HP 82905B, 80 coups + traceur HP 7470A, 2 plumes. Prix : 15 000 F. **Patrick DOUCLINOT, Ciré d'Aunis, 17290 Aigrefeuille. Tél. : 46.55.32.33.**

Vends journaux informatiques : Tilt + Hebdogiciel + SVM + journaux informatiques anglais (Computer + Video game etc.). **Thien-Trung NGUYEN, 1, passage Arthur-Honegger, 77185 Lognes. Tél. : 64.80.72.81 (après 17 h).**

Vends moniteur N&B hte défi. pour IBM-PC : 1 000 F. Lecteur 3 pouces + 10 disquettes : 1 000 F. Le tout : 1 800 F + logiciels CBM 64 d'origine. **Jean-Pierre GENEIX, route de Couffe, 44150 Oudon. Tél. : 40.83.63.77.**

Vends imprimante professionnelle Microline 82A, très bon état. Prix : 2 200 F et échange jeux sur Commodore 64 et 128 contre joystick bon état. **Stéphane DE CHAYAILLE, 3, lot. communal de Cépet, 31620 Fronton. Tél. : 61.09.54.15**

Vends micro CPX 1012 Questar M CII Honeywell Bull 64 K disket 5" 1/4, écran 1920 caractères Basic + imprimante 132 colonnes + descript. exploit. et langage. Prix : 10 000 F. **Claude DESMAZEAUD, 28, avenue Carnot, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (1) 43.89.16.27.**

Vends lot disquettes neuves (Skyfox, Winter, Gam pinb, Const, Damb, Road race, Shadow, inpos. mis., Arcade hall, They sold 1. Prix : 600 F à débattre. **Michel FAURE, La Brunetière Nord, 24100 Bergerac. Tél. : 53.63.16.50.**

Vends Lynx 96 Ko + magnétophone + 3 K7 jeux + livres, excellent état (urgent). Prix : 1 000 F. **Thierry SANTERRE, 9, rue Charles-Péguy, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.82.22.**

Vends vidéopac Philips, état neuf + 5 cassettes de jeux. Prix : 300 F. Achèterais jeux pour Spectrum. **Olivier LACHAUT, 9, voie des Croix-Villiers-sur-Orge, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.86.28.**

Vends Yeno SC3000B 32 K + 3 cartouches : 900 F. Jeux MSX : Héritage, Mandragore, Road Fighter, Kung Fu, Athletic, Land Zaxxon, Décathlon, Ghost. Prix : 750 F séparé. **Cédric EURIM, La Combe de Jouvernex Margencel, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.**

Vends logiciel open accessible IBM, neuf (jamais servi). Prix : 5 500 F. **Christophe DURRWELL, 58, rue des Carrières, 68110 Illzade. Tél. : 89.52.65.60 (après 19 h 30).**

Vends imprimante parrallèle : 2 400 F Okimate 20 couleurs, état neuf, et moniteur monochrome G. Screen vert, socle orientable pour PC : 500 F. **Jean-Luc MOLLE, Tour Equinox, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.31.47.**

Super occasion, vends nombreux jeux sur disk à pdrix intéressant + magnéto 1010. **Emmanuel GAUTHIER, 70, rue Franklin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.52.25 (après 19 h 30).**

Vends lecteur disquette MSX Sony HBD 50 encore sous garantie 6 mois. Prix : 2 000 F à débattre + éventuellement avec logiciels. **Emmanuel HOUZÉ, 12, rue Camille-Lorot, 59120 Loos. Tél. : 20.07.61.08.**

Urgent ! Vends micro jeux (TO) K7 : 25 F, B10 UL (MO-TO) K7 : 60 F, Aulsar 2 (MO-TO) K7 : 60 F, livre « Exercice en Basic pour MO5 et TO7/70 » : 760 F. Frais inclus ! **Stéphane LECOUTURIER, Les Bordes, Moeurs-Verdey, 51120 Sézanne. Tél. : 26.81.31.89.**

Vends moniteur monochrome : 500 F + 11 K7 (Silent service, Winter games, Hacker, Summer games 2, Leader Board, Cauldron, etc.) : 50 F chacune. **Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.82.47.**

Vends console Intellivision ayant peu servie + jeux. Prix : 500 F seulement cause possède CPC 6128. **François HOUDEBERT, impasse de la Cormegeaie, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.54.45.**

Vends Canon V20 + lecteur de K7 + manette + cube MSX + jeux en K7 et en cartouches + manuel (valeur : 4 300 F). Prix : 1 700 F minimum. **Monique TAIN, 11, rue de la Clarté, 29127 Plonévez-Porzay. Tél. : 98.92.50.60.**

Vends ordinateur BBC 32 K ram, assemb. intégré (haute résolution 640 × 400) + nbreux logiciels + magnéto. Prix à débattre. **Alain LENOBLE, 3, rue d'Auvergne, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.77.88.**

Vends pour Mattel intellivision K7 Tron, Deadly discs dans emballage d'origine. Prix : 70 F. **Christian REVERT, 5, résidence la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.93.77.**

Vends imprimante MCP-40 interfacée Oric et Amstrad : 750 F. Vends Bob Vinner (disc) pour Amstrad : 100 F. **José GRANDMOUGIN, 10, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.38.11.**

Vends moniteur monochrome vert Philips, très bon état, + cordons. Prix : 880 F. Echange jeux sur CBM 64 (disk). **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends Dragon 32 + lecteurs K7 + tous cordons + 2 joysticks + 6 K7 jeux + 1 cartouche jeux + manuel. Prix : 1 300 F. **Harold MARION, 72, rue du Foubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 47.70.54.13.**

Vends vidéopac Philips + 26 cartouches de jeu. Le tout : 1 200 F. **Fabien CAPOEN, 6, rue du 7e-BCA, 02320 Pinon. Tél. : 23.80.11.20.**

Urgent ! Vends SPT 48 K + adaptateur N&B + interface joystick + jeux. Prix : 900 F. Vends Oric Atmos + Péritel + jeux + livres + revue. Prix : 600 F. **Grégoire, 75 Paris. Tél. : 46.06.02.84.**

Vends jeux pour Spectrum : 30 F pièce (A wiew to a kill, Turbo esprit, Macadam Bumper, Skyfox, Manic Mineri, Anti-lune). **Damien GRIMONET, Cruzol-Lentilly, 69210 l'Arbresle. Tél. : 74.01.73.14.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + ZX 2 + ZX 1 + micro drive + 15 M/C K7 + ZX 3 (copie tout sur M/C K7) + nombreux programmes + joysticks + livres. Prix : 2 600 F à débattre. **Jean-Christophe ISRAËL, 2, rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél. : 45.24.53.23.**

Vends Spectrum 48 K + interfaces N&B, Péritel, ZX 2, joystick + 3 livres + jeux. Prix : 1 400 F + port. Jeu seul : 30/60 F + port. **Sylvain MÉRY, chemin du Mas, 38540 Heyrieux. Tél. : 78.40.52.39.**

ACHATS

Achète moniteur couleur bon état bas prix pour Atari 520 ST. Vends moniteur monochrome et logiciels. **Jean-François SUBRINI, Les Terrasses-des-Sanguinaires, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.30.86.**

Recherche boîtier pour changer le Péritel en UHF : 100 F. **Dominique ALLERON, résidence du Chemin-Vert, bât. B 2, 95330 Domont. Tél. : 39.35.03.12.**

Achète Amstrad CPC 6128 couleur. T.b.é. (sous garantie) + jeux + livres. Prix à débattre. **Frédéric RICHARD, 2, La Roseraie, 24700 Montron Menesterol. Tél. : 53.80.25.35 (après 20 h).**

Cherche contacts sur Amstrad CPC 6128, 664 etc. Cherche contacts 520 STF. Vends Spectrum Plus avec Wafadrive Inte Péritel, K7, disquettes, livret. Prix : 800 F. **Frédéric GUILLER, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-les-Tours.**

Atari ST : recherche tout matériel bon état, prix raisonnable. Vends ou échange jeux pour ST. **Samuel RICHER, 17, allée Louise-Labé, 75019 Paris. Tél. : 46.07.03.98.**

Achète adaptateur antenne Val 100. Echange programmes (disquettes) pour Atari 800 XL. Cherche 1020 pour récupérer électronique. Préf. écrire. **Arnaud AUBRIET, 10, rue des Anciens, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.38.20.**

Cherche imprimante 80 colonnes pour TO7/70 Trac. Fric. Thomson ou Seikosha en bon état. Prix attractif. **Jacques BERNAT, 1, rue Bailly, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.60.35.**

Achète lecteur de disquettes 1541 entre 700 et 1 000 F. Vends jeux K7 bas prix, nouveautés. **Pascal GAUDIN, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél. : 35.38.64.11.**

Achète tous périphériques adaptés à Spectrum Plus si prix raisonnable. Faire offre. **Jacky LEYDIER, 49, rue Charles-Peguy, 55400 Etain. Tél. : 29.87.08.92.**

Cherche programmes jeux Atari 800 XL, K7 uniquement. **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

Cherche solutions complètes de Ultima III version française et de King Ouest pour Apple. **Jacques PIARD, 12 A, rue Saint-Léonard, 85710 La Garnache. Tél. : 51.93.05.94.**

Cherche anciens et nouveaux jeux. Réponse assurée. **Pascal FORNASIERO, 73, rue de Montherme, 08000 Charleville Mézières. Tél. : 24.59.36.22.**

Cherche Apple IIc avec écran plat LCD + souris + prise Péritel + sac transport + docs et logiciels pour moins de 4 000 F (OK sans sac et écran LCD). **Bertrand TRIPLET, 180, rue Lafayette, 75010 Paris.**

Achète pour Amstrad 6128 imprimante DP 2000. **Olivier LECOMPTE. Tél. : 43.61.46.82 (après 20 h).**

Cherche adhérents pour club sur Atari 800 XL. Echange de logiciels et d'idées. Joindre 2 timbres pour la réponse (offre sérieuse). **Le Trève-Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Achète jeux sur disquette pour TO9. **Laurent GRISERI, 11, rue Piaget, 29200 BREST. Tél. : 98.01.24.10.**

Achète Poxer Cartridge et Freeze Frame pour CBM 64 et cherche personne pour échanger des jeux sur disquette (de préférence) et sur CBM 64. **Didier DEGUERVILLE, 63, rue des Tamaris, 34300 Agde. Tél. : 67.94.85.83.**

Achète carte couleur Chat Mauve pour Apple IIe d'occasion. **Alain SCEURER, 13 ter, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.30.67.92.**

Désespérément recherche livre n° 11 de micro application pour ST « logiciel de dessin ». De préférence en bon état. **Jacques SCHULLER, 2e rg, service casernement, 57998 Metz Armées.**

Achète pour Atari 520 ST utilitaires, jeux, copieurs, musique. Faire offre. **Louis ALEXANDRE, 58, rue de Messei, 61100 Flers. Tél. : 33.65.02.15. ou 33.65.62.94.**

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"

la Règle à Calcul





PC 1512 : COMPATIBLES

	PRIX F. T.T.C.
PC 1512 SD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	5 926,44 □
PC 1512 SD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	8 171,54 □
PC 1512 DD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	7 459,94 □
PC 1512 DD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	9 713,34 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	11 848,14 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	14 101,54 □
IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC).*	2 290,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3 2[e] lecteur 360 Ko pour PC 1512 SD.	1 777,81 □

LOGICIELS PC SOUS MSDOS 3.2 OU DOS PLUS 1.2

	PRIX F. T.T.C.
WORDSTAR 1512	890,00 □
SUPERCALC 3	890,00 □
REFLEX	990,00 □
SIDEKICK	390,00 □
COMPTABILITÉ SAARI	2 349,00 □
FACTURATION STOCK FASSI	2 349,00 □
PAIE GIPSI	2 349,00 □
FRAMEWORK PREMIER	1 174,00 □
COMPTA LPC	1 127,00 □
GESTION LPC	4 980,00 □
EVOLUTION SUNSET	1 174,00 □
GUIDE DU BASIC 2	128,00 □
WORD Junior (Microsoft)	1 100,00 □
MULTIPLAN Junior (Microsoft)	690,00 □
LIBRAIRIE	
DOS PLUS S/AMSTRAD	158,00 □
GEM SUR AMSTRAD PC	199,00 □
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210,00 □
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230,00 □
CLEFS POUR MS DOS	199,00 □

ORDINATEURS FAMILIAUX

	PRIX F. T.T.C.
CPC 464 (monochrome)	1 990,00 □
CPC 464 (couleur)	2 990,00 □
CPC 6128 (monochrome)	2 990,00 □
CPC 6128 (couleur)	3 990,00 □
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES DDI-1	1 990,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-1	1 590,00 □
MANETTE DE JEUX JY-2	149,00 □
ADAPTATEUR PERITEL MP-2 F	450,00 □
INTERFACE – SÉRIE RS 232 C	590,00 □
SSA-1 (Synthétiseur vocal)	390,00 □
CRAYON OPTIQUE	290,00 □
SOURIS AMX	690,00 □

CRÉDIT SOVAC IMMÉDIAT
NOUS CONSULTER

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE

	PRIX F. T.T.C.
PCW 8256 Avec lecteur de disquettes intégré, écran vert, imprimante qualité courrier, 256 Ko et traitement de texte professionnel fourni avec la machine.	4 740,44 □
PCW 8512 Même modèle que le PCW 8256 avec 512 K mémoire vive et un 2[e] lecteur FD-2 intégré.	5 926,44 □
Lecteur de disquettes FD-2 3 pouces double face, double densité de 1 Mo, 2[e] lecteur pour le PCW 8256 uniquement.	1 659,21 □
Interface Série/parallèle CPS (pour PCW 8256 et PCW 8512)	690,00 □

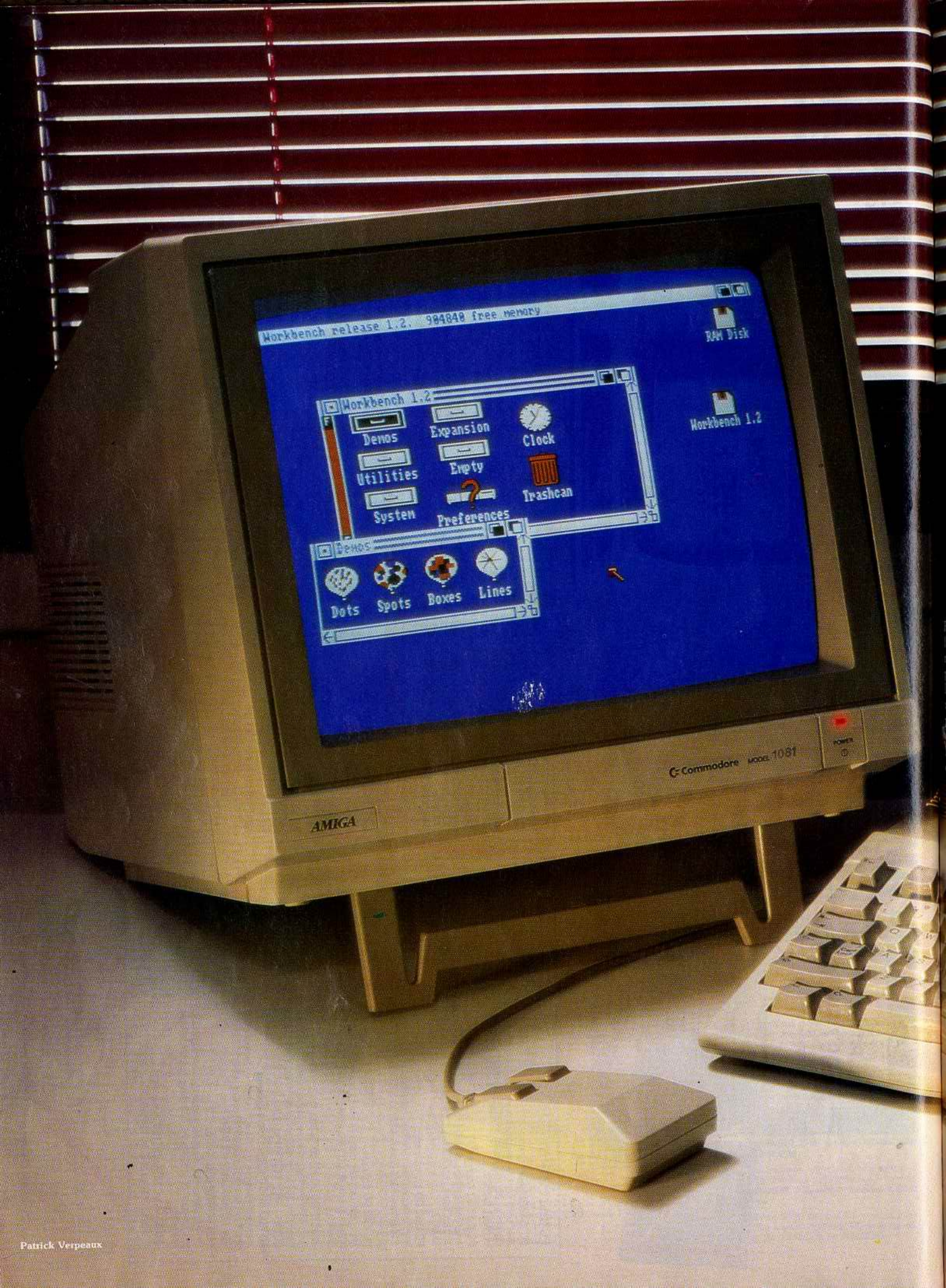
LOGICIELS PCW SOUS CP/M 3.0

	PRIX F. T.T.C.
MULTIPLAN	499,00 □
D BASE 2	790,00 □
ALIENOR	1 056,00 □
OPTICAISSE	795,00 □
TELE TUTOR CLAVIER	499,00 □
3 D CLOCK CHESS	169,00 □
AMSTRADAMES	189,00 □
ANNALES DE ROME	189,00 □
BATMAN	149,00 □
BLOCUS	165,00 □
BRIDGE PLAYER	169,00 □
CYRIUS II CHESS	139,00 □
FRANCK BRUNO'S BOXING	165,00 □
FAIRLIGHT	139,00 □
HISTOIRE D'OR	199,00 □
THE PAWN	239,00 □
STARGLIDER	249,00 □
STRIKE FORCE HARRIER	169,00 □
BILLARD (STEVE)	139,00 □
TOMAHAWKS	159,00 □
TRIVIAL POURSUIT	229,00 □
BASIC COMPILER	490,00 □
DATAMAT	490,00 □
DB COMPILER	640,00 □
MULTIPLAN	499,00 □
PCW GRAPH	319,00 □
PCW PAINT	269,00 □
INTEGRE FACTURATION STOCK	490,00 □
TURBO TOOL BOX	590,00 □

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128) ET NOTRE CRITÈRE DE SÉLECTION DES JEUX SUR PC 1512.

LA **"RÈGLE A CALCUL"** 67, bd Saint-Germain – BP 300 – 75228 PARIS Cedex 05 – Tél. : (1) 43.25.68.88 + – Tlx : RAC 201 324 F.
Centre de formation : 65, bd Saint-Germain – 75005 PARIS

*IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.



Patrick Verpeaux

BANC D'ESSAI

l'Amigalopin



L'*Amiga 500* attaque fort, très fort, l'*Atari ST* : technologie similaire, prix équivalent, look très proche et performances indéniables. Serait-il l'arme absolue qui permettra à Commodore de reprendre position sur le marché ?

Fin de carrière peu glorieuse pour l'*Amiga 1000*. Remplacé par deux nouvelles machines, cet ordinateur était trop cher… ou pas assez. Incapable de concurrencer directement les *ST* d'*Atari*, l'*Amiga* n'a pu s'imposer sur les marchés professionnels du fait d'un positionnement peu clair. Toutefois, le solde de cette « expérience » n'est pas seulement négatif. L'*Amiga 1000* a démontré qu'imposer un ordinateur sur les deux marchés (familial et professionnel) s'avère pratiquement impossible. Second apport du relatif échec de cette machine : la preuve que l'aspect marketing a de plus en plus d'importance en informatique familiale. De nombreux acheteurs, face à la situation peu sécurisante de Commodore, se sont tournés vers les *Atari* moins performants et à peine moins coûteux, mais plus présents d'un point de vue commercial.

Tirant parti des leçons de l'échec de l'*Amiga 1000*, Commodore propose désormais deux évolutions de cette machine : les *Amiga 2000* (un ordinateur haut de gamme) et *500*. Présentement testé, ce dernier attaque directement les *520* et *1040 ST* sur leur terrain. Arme de la reconquête et symbole du redressement de Commodore, l'*Amiga 500* se présente comme la machine de demain. Livrable avec ou sans écran, il est structuré autour d'un 68 000 cadencé à 7,16 MHz. ▸

Ses capacités graphiques et sonores sont impressionnantes. Le mode haute résolution affiche 640 par 512 en seize couleurs parmi 4 096 et il est possible d'émettre des sons sur quatre voies sonores simultanément. Deux versions existent : 512 Ko de Ram ou 1 Mo de Ram plus horloge sauvegardée. Nous avons testé cette dernière configuration en version « Qwerty » et avec une documentation en anglais.

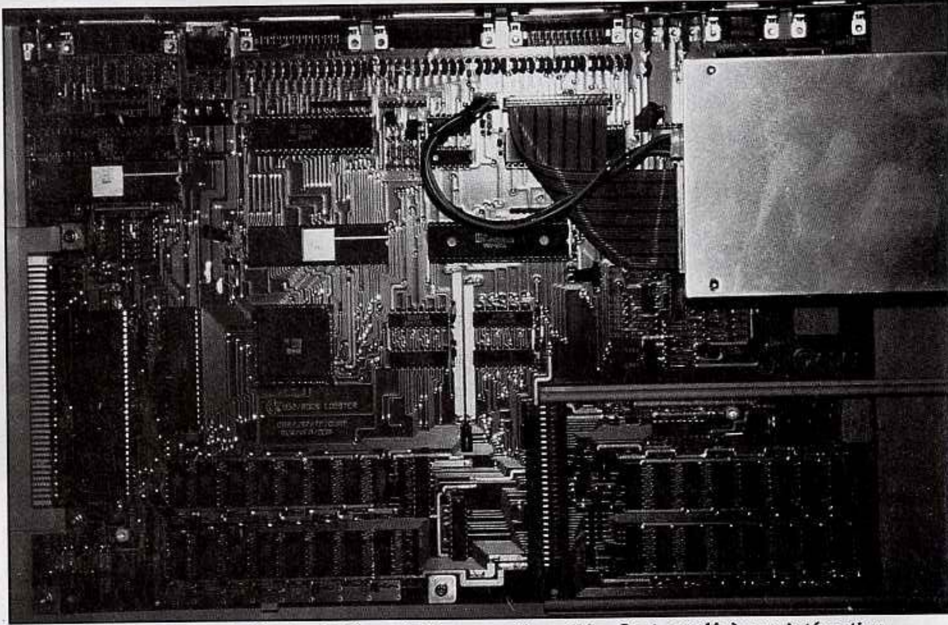
Design moderne

Première surprise : le design. Reprenant l'organisation spatiale des *Atari ST*, l'*Amiga 500* se présente en un seul bloc relativement compact et d'un modernisme fort agréable. Encastré sur le boîtier, le clavier mécanique possède une organisation rationnelle des touches. Séparé entre différentes zones, il offre : dix touches de fonction, un pavé numérique type *PC* et compatibles (avec « PgUp », « PgDown » et autres) et un pavé de déplacement du curseur. Le toucher agréable, complété par un guidage fort précis des touches, permet de taper rapidement. Notons aussi le remplacement de la touche « Amiga » ouverte par une touche « Commodore ». Serait-ce un avant-goût de l'émulateur « C 64 » ? Sur le côté droit de l'ordinateur, nous trouvons un lecteur de disquettes au format trois pouces et demi d'une capacité de 880 Ko formaté. Comme celui de l'*Amiga 1000*, ce drive a la désagréable habitude d'émettre des sons bizarres qui ne manqueront pas d'inquiéter l'utilisateur...

RADIOSCOPIE

- **Origine :** R.F.A.
- **Connexion T.V. :** Péritel
- **Microprocesseur :** 68 000 à 7,16 Mhz
- **Mémoire vive :** 512 Ko extensible à 1 Mo interne et 8,5 Mo en externe
- **Mémoire morte :** 256 Ko
- **Haute résolution :** 640 par 512 en 16 couleurs
- **Palette :** 4 096
- **Son :** 4 voix sur 9 octaves avec possibilité de synthèse vocale
- **Souris :** oui
- **Prix :** environ 5 000 F en version de base

Le côté gauche de la machine propose un connecteur de bus permettant la mise en place de cartes d'extension. Autre bus : le connecteur d'extension mémoire. Placé sous la machine, il reçoit une carte d'extension de 512 Ko de Ram contenant aussi l'horloge sauvegardée. Livrée d'origine avec la version 1 Mo, cette carte permet de doubler la capacité mémoire des machines 512 Ko. Il est important de noter que contrairement à Atari, Commodore rend possible « le gonflage » des machines les moins coûteuses. La face arrière de l'*Amiga 500* supporte un nombre impressionnant de connecteurs les plus divers. De droite à gauche : les ports souris et joysticks, les deux prises C-Inch son stéréo, la prise pour lecteur de disquettes, une sortie série RS 232, un connecteur Centronics, une prise exotique pour l'alimentation, les sorties vidéo et son mono. Tous ces connecteurs sont directement soudés sur la carte mère. De fabrication très propre, cette dernière est en Epoxy double face à trous métallisé. L'implantation des composants y est relativement aérée et réserve plusieurs surprises. Tout d'abord la présence de 256 Ko de Ram contenant le Kicksart. Ensuite l'apparition d'un nouveau circuit intégré : le Fat Agnus.



La carte mère de l'Amiga 500 se révèle assez dépouillée. Ceci est dû à une intégration poussée, élément moteur pour une baisse du coût de revient et une fiabilité accrue.

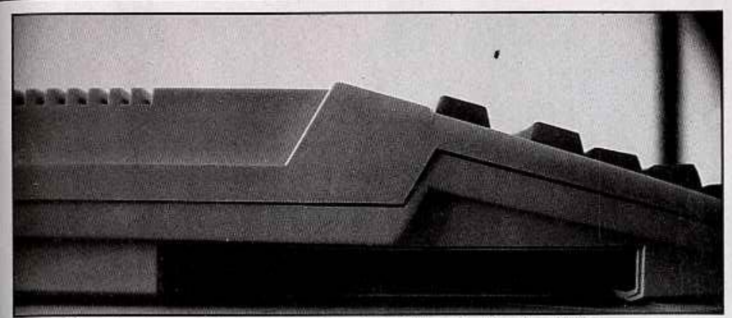
Dérivé de l'Agnus contenu dans l'*Amiga 1000*, ce circuit prend en charge les tracés de segments, les animations, etc. Plus puissant que son ancêtre, il est un facteur essentiel de la réduction des coûts de fabrication de l'*Amiga 500*. En effet il remplace de nombreux circuits qu'il fallait auparavant implanter sur la carte mère. L'inexistence de rajouts tels que straps côté cuivre du circuit imprimé ou composants soudés en l'air laisse présager une longue mise au point, gage d'une bonne fiabilité. Notons tout de même que l'assemblage de l'ensemble, limitant fortement le nombre de vis, ne semble pas des plus robustes. Cependant, il ne devrait pas poser de problème en cas d'utilisation normale (c'est-à-dire sans démontage de la machine).

La mise en route est facile. On branche la souris et on connecte le moniteur par le câble Péritel. Puis, il faut assurer la liaison son entre ordinateur et écran (ou éventuellement la chaîne Hi-Fi). Ensuite, il est nécessaire de mettre sous secteur le transformateur. En effet, l'*Amiga 500* ne possède pas d'alimentation intégrée et doit recourir à un gros bloc d'alimentation externe. Il est regrettable qu'une telle solution technique ait été choisie. D'autant plus que, contrairement au *C 64*, l'interrupteur marche-arrêt est situé sur le bloc externe d'alimentation et non sur la machine. Concrètement, cela signifie que si la prise secteur est un peu éloignée de l'ordinateur l'utilisateur devra plonger sous son bureau pour allumer ou éteindre sa machine...

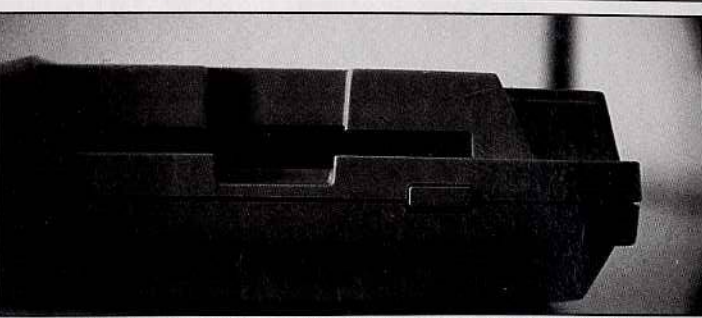
Une fois l'ensemble mis en place et sous tension, l'écran invite l'utilisateur à insérer la disquette Workbench. Le Kickstart étant intégré en mémoire morte, la mise en route est beaucoup plus rapide (de l'ordre des vingt secondes). Autre avantage de cette intégration en Rom : le chargement direct de nombreux logiciels. Généralement les disquettes de programmes pour *Amiga* contiennent l'AmigaDos (le système d'exploitation de l'*Amiga*). Avec le *1000*, il faut préalablement charger Kickstart puis le logiciel. Ce n'est plus le cas ici : le *500* charge directement, grâce à un « autoexec », l'AmigaDos et l'application choisie. Cette dernière peut être un jeu, un programme de création graphique ou, bien entendu, le Workbench. Livré en version 1.2, il offre les mêmes fonctionnalités et présentation que son homologue sur *Amiga 1000*. Mais « débogé », il s'avère plus agréable d'utilisation que son modèle. De plus, il possède un nombre plus élevé d'utilitaires (programme cache-mémoire, démonstration de synthèse vocale et autres). Évolution minime donc, mais pouvait-il en être autrement ?

L'AmigaBasic

De même pour le Basic d'origine. Proposant un éditeur multifenêtre (commande, saisie et exécution), il s'avère désagréable par les temps morts qu'occasionne la gestion de l'ensemble. Au lancement d'un programme, l'ordinateur ferme la fenêtre de saisie, vérifie le programme, ferme la fenêtre de commande et ouvre celle d'exécution. Résultat : l'attente avant lancement d'un programme est, dans le meilleur des cas, de l'ordre de deux secondes. Bien évidemment, un problème identique se pose lorsque, interrompant le déroulement d'un programme, l'utilisateur désire en étudier le listing. Cela n'est pas propre au Basic de l'*Amiga*. Il en est de même pour le ST Basic d'Atari et d'une manière générale de tous les langages « multifenêtrage » existants sur des machines bas de gamme. Pourquoi donc ne pas en revenir à l'éditeur plein écran que nous connaissons tous et que rien ne peut réellement remplacer. La lenteur relative de l'AmigaBasic lors des opérations de saisie est largement compensée par sa vitesse d'exécution. Dix-huit secondes suffisent à la boucle : For 1 = 1 to 1000 : Print 1 : Next (à comparer aux trente-cinq secondes du *ST* et aux quarante du *CPC 6128*). Le second avantage de ce Basic est la présence d'instructions de programmation structurée. Le traditionnel « Next » est accompagné



D'un design relativement sobre, le boîtier de l'Amiga 500 propose le lecteur de disquettes à droite et le port d'extension à gauche.

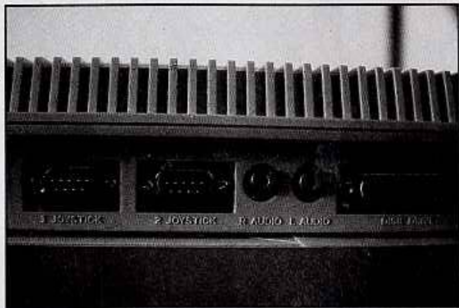


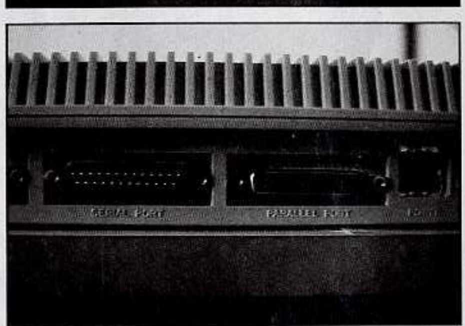
Nier la ressemblance entre cette machine et les ST d'Atari serait donc utopique. Est-ce réellement le fruit du hasard.

de « While.. Wend » dans lequel le test est exécutable sur une expression logique. De même les « Goto » et « Gosub » sont complétés par des instructions de gestion de sous-routines par label (c'est-à-dire que le renvoi n'est plus exprimé par une valeur numérique mais par un nom). Les instructions dédiées au graphisme sont au rendez-vous : « Circle » pour les tracés de cercles, « Paint » pour remplir une surface, « Line » pour tracer un trait, etc. La gestion des sons est moins complète. Les « Sound », « Wave », « Say » et autres « Translate » s'avèrent malgré tout largement suffisants. Tout comme la gestion des chaînes de caractères, les accès au langage machine sont simplifiés par la présence d'instructions puissantes. Poke sur 8, 16 ou 32 bits et appels de sous-programmes par « Call » sont possibles. Autre point fort de l'AmigaBasic : la gestion des erreurs. Il est possible, par utilisation de « Erl » et « Err » (indication du numéro de ligne et du type d'erreur) de détourner le programme afin d'éviter un blocage possible. Simplifiant le « débogage » et parfois utilisée comme structure de programmation, l'utilisation de ces fonctions accélère l'écriture des programmes. Mais le côté le plus attirant de ce Basic réside dans la notion d'objets. Largement inspiré des lutins, ce concept recouvre la gestion des déplacements de caractères graphiques à l'écran. Il est ainsi possible de définir les vitesses, limites de déplacements, superpositions et collisions de plusieurs Sprites. Tout cela avec la rapidité d'exécution de l'AmigaBasic, bien entendu. Riche de près de deux cents instructions, ce langage puissant permet d'envisager l'écriture de nombreuses applications. Notons qu'un compilateur devrait bientôt arriver sur le marché. Cela permettra à l'AmigaBasic d'accéder au club très fermé des langages de développement.

Bibliographie

Les manuels livrés avec l'*Amiga 500* devraient être au nombre de deux : le guide de l'utilisateur (User's Guide) et le guide du Basic . Identique à l'ancien, ce dernier n'appelle que peu de commentaires. Limitant les exemples, il est suffisamment complet pour contenter l'amateur de programmation. Le novice risque cependant de trouver certains passages évasifs. Le guide de l'utilisateur que nous avons eu entre les mains était en anglais. Il est cependant peu probable que sa traduction lui fasse perdre sa substance. Structuré en douze chapitres, il expose avec simplicité et précision les spécificités et fonctionnalités de la machine. Les trois premières parties décrivent les procédures d'installation et de mise en route de la machine. Ensuite, le manuel présente sur deux chapitres le Workbench. Description de la souris et de son utilisation, présentation des outils du bureau et astuces sont explicitées. La suite est plus complexe et technique : il s'agit de la présentation de l'AmigaDos et du CLI (Command Line Interpretor). Affranchissant l'utilisateur de l'intégrateur graphique, cet analyseur de lignes permet d'effectuer directement des commandes destinées aux lecteurs de disquettes (formatage, directory, sauvegardes et autres). Vient ensuite un bref chapitre sur les périphériques et une série de conseils utiles du genre : comment nettoyer sa souris. Beaucoup plus complexe d'approche, la suite propose un exposé technique et exhaustif de la machine. Du brochage des connecteurs, en passant par le jeu de caractères et le schéma électronique de la machine, le connaisseur trouvera une foule de renseignements précieux et exploitables auxquels il n'avait pas toujours accès jusque-là. Rendu plus accessible grâce à ces manuels, l'*Amiga 500* semble donc plus à même de convaincre un public de hobbystes et d'amateurs.







Impressionnante cette face arrière : sortie vidéo, connecteurs son mono et stéréo chaîne Hi-Fi, ports série et parallèle, prise pour second lecteur de disquettes et connecteur pour joystick aux normes... Atari. L'Amiga 500 propose aussi un bus pour extension mémoire.

Son marché

Moins cher, plus souple et plus accessible que son prédécesseur l'*Amiga 500* aura certainement du mal à s'imposer en France. Ne pouvant profiter d'un acquis important, il subit les faiblesses endémiques de son prédécesseur (manque de logiciels de jeu, bibliographie restreinte). Tout cela risque de nuire fortement à cette séduisante machine qu'est l'*Amiga 500*. D'autant plus que destiné au marché familial, cet ordinateur ne possède qu'un nombre restreint de jeux. L'émulateur C 64, permettant d'utiliser les programmes pour *C 64/128* sur l'*Amiga*, est-il la solution miracle ? Rien n'est moins sûr : à l'image de ce qui s'est passé pour le *C 128*, les développeurs seront peut-être tentés de continuer à programmer en mode *C 64*.
Le second point auquel Commodore devra faire face réside dans le fait que, souvent connaisseurs, les acheteurs de *Commodore 64* se détournent de plus en plus de cette marque au profit de l'univers fort actif des *ST*. Renverser cette tendance est encore possible. Pour cela il faut créer une dynamique *Amiga* caractérisée par l'existence de documents en français, de programmes nombreux et d'un coût acceptable. Bref, le succès de l'*Amiga 500* n'est envisageable qu'au prix d'une politique volontariste de la part de Commodore. Cette société, mobilisée par le lancement des nouveaux *Amiga* et le désir d'imposer le *2000* sur les marchés professionnels, a-t-elle les moyens d'imposer le *500* ? L'avenir nous le dira !

Mathieu Brisou

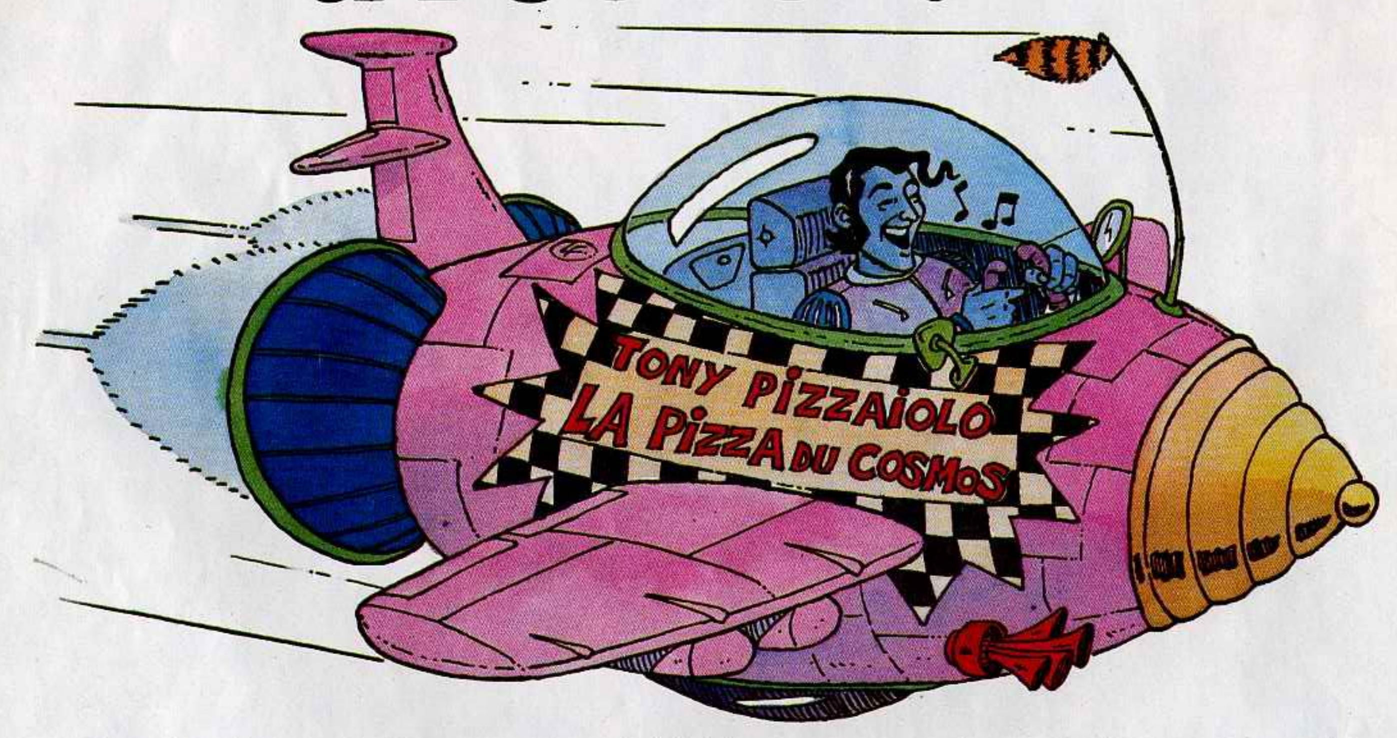
TILTOSCOPIE
- **Esthétique :** ★★★★★
- **Clavier :** ★★★★★
- **Graphisme :** ★★★★★★
- **Son :** ★★★★
- **Facilité de programmation :** ★★★★
- **Stylo optique :** non
- **Joystick :** oui
- **Ludothèque :** ★
- **Bibliothèque :** ★
- **Qualité/prix :** ★★★★

IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.

Que la guilde soit avec toi !



Vendre des carottes sur un marché ? Mon pauvre ami, vous n'y pensez pas ! Complètement démodé, votre truc... Ringard ! Prenez donc le large avec des programmes de commerce interstellaire. L'aventure vaut le détour, mais les risques sont immenses ! Vos vaisseaux sanguins se videront-ils dans un vaisseau sans gains ?

Jeu de l'offre et de la demande, commerce et marchandage, détournements de fonds, colonisation, systèmes monétaires et bancaires... Les futurs mécanismes du système économique interplanétaire, tels que les décrivent les logiciels de commerce spatial, ressemblent étrangement à ceux que nous connaissons actuellement. L'interconnexion monétique universelle n'est pas à l'horizon du jeu d'aventure informatique, pas plus que la société d'abondance annoncée par les habitants de la planète Marx. Seul le décor change : les jeux de commerce interstellaire offrent à nos imaginations prisonnières des limites du monde réel l'exaltation des grandes explorations cosmiques. Tout comme les grands navigateurs de la fin du quinzième siècle, vous serez confronté dans votre recherche de mondes et de marchés nouveaux à la convoitise des pirates et aux risques de défaillances techniques du vaisseau... Dans l'espace, personne ne vous entendra crier.

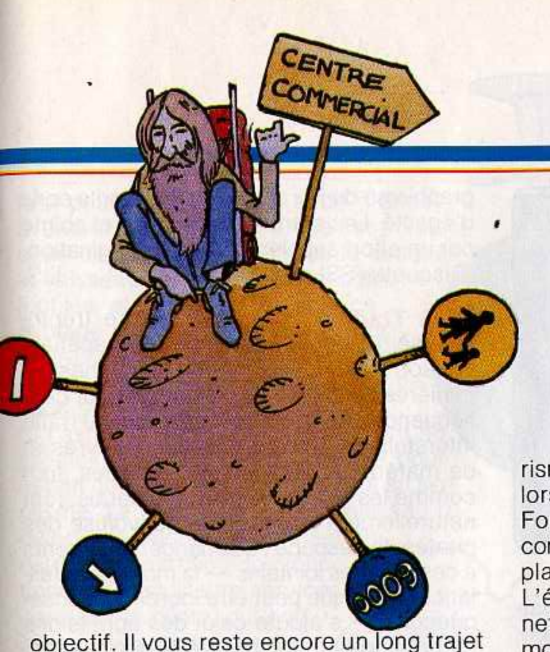


Elite

Elite : ce logiciel est sans aucun doute le programme le plus représentatif des missions de commerce spatial actuellement disponibles. Très complexe quant à son univers et à son scénario, il possède une stratégie de base suffisamment simple pour faciliter la prise en main de votre nouvelle carrière, assez complexe, à long terme, pour assurer de très longues parties...

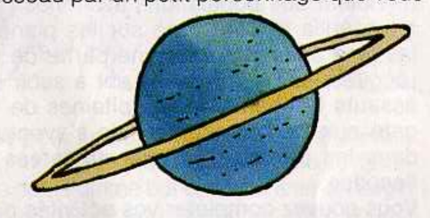
Le scénario est classique : vous allez acheter des marchandises et les revendre au plus offrant. L'univers d'*Elite* se décompose en huit galaxies qui regroupent elles-mêmes de nombreuses planètes. La mission se découpe en deux phases de jeu distinctes : les tractations et le voyage intersidéral vers de nouveaux espaces de commerce. Stationné en début de jeu sur la planète Lave, vous venez d'acquérir le maximum de marchandises possible. La logique veut que vous définissiez votre prochaine étape. De nombreux tableaux vous communiquent ainsi les données politiques et sociales des mondes avoisinants. L'expérience vous apprend à déceler dans ces informations le prix de vente des différents produits et le risque qu'implique chacun des voyages.

L'action ne prend place que durant les périodes de transit interplanétaire. Un saut en hyper-espace vous met en vue de votre

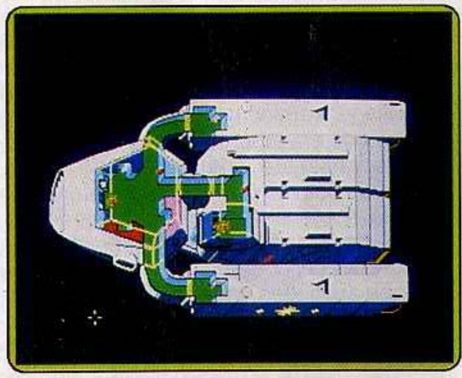


objectif. Il vous reste encore un long trajet à parcourir jusqu'à la prochaine station Coriolis (station satellite frontière).
Le graphisme de la simulation est excellent. Les réactions du vaisseau, une fois maîtrisées, vous donnent un avantage certain au combat. En effet, parallèlement au commerce, le scénario met en place un code complexe de lois qui va vous opposer tout à la fois aux pirates et à la police. Ainsi, outre quelques banales météorites, il arrive très souvent que l'on croise un vaisseau étranger. Le combat n'est pas systématique et il importe avant tout de ne jamais tirer le premier tant que l'on n'a pas appris à reconnaître la géométrie des divers vaisseaux...
Elite a l'avantage de permettre de nombreuses stratégies : on reste dans la légalité ou on n'hésite pas à remplir ses cales d'esclaves ou à pirater les navires de commerce ! L'enchaînement de ces diverses phases de jeu (commerce et voyage) apporte à l'ensemble une atmosphère séduisante. On prend grand plaisir en effet à se reposer à l'abri d'une station satellite pour braver plus tard un danger toujours plus grand. Le scénario assure une difficulté croissante à laquelle répond vite l'expérience du pilote. Conjointement aux tractations purement commerciales, il faut sans cesse songer à équiper son navire de quelques armes supplémentaires pour risquer un jour l'approche de planètes particulièrement dangereuses...
Elite tire tout son intérêt du suivi de sa mission. Sauvegardée sur disquette, votre situation va ainsi vous ouvrir un univers de jeu toujours plus grand et plus hostile ! Un programme dont on ne risque pas de venir à bout de sitôt... (Disquette Firebird pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Sundog : missionnaire des temps futurs, vous participez à l'implantation d'une colonie religieuse sur une lointaine planète. Comme dans un jeu de rôles, vous passez par une étape préliminaire de définition des principales caractéristiques de votre personnage. Vos aptitudes à mener à bien votre mission dépendent étroitement du dosage des différentes qualités : la force, la dextérité et la chance, essentielles dans les phases de combat, mais aussi le charisme et l'intelligence, très utiles lors de négociations commerciales.
Fort de ces atouts, vous prenez place aux commandes du Sundog, un vaisseau monoplace de transport de marchandises. L'écran principal du jeu donne de l'astronef une vue globale laissant apparaître les moindres détails de son aménagement intérieur. Vous même êtes représenté dans le vaisseau par un petit personnage que vous



promenez par simple déplacement du curseur. C'est cette présence « physique » du pilote à un poste donné (cabine de pilotage,

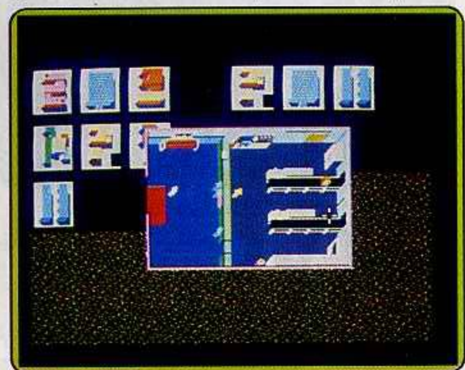


Sundog

salle des machines, réserves de nourriture, sas de sortie, etc.) qui donne accès à des écrans spécifiques.
Résolument original, votre engin spatial est composé de deux modules dissociables. Le corps principal du Sundog renferme une navette indépendante utilisable pour les déplacements de courtes distances sur les planètes visitées.
Votre premier objectif est de localiser la colonie religieuse implantée en quelque recoin perdu d'un vaste système stellaire et planétaire. Le poste de pilotage dispose, outre les habituels instruments de navigation, d'un écran d'affichage de cartes du ciel facilitant votre orientation. Le poste de combat est doté d'un écran radar et d'une fenêtre de visualisation des vaisseaux pirates prêts à vous dérober votre cargaison. Mais c'est seulement après vous être posé sur un sol inconnu que vous pourrez aborder l'aspect économique de votre mission : l'achat de marchandises nécessaires à



l'achèvement de la colonisation de la planète Jondd et des fournitures indispensables à la poursuite de votre travail (nourriture, combustibles et pièces détachées pour l'entretien de vaisseau). Les villes étant représentées en vues aériennes, votre personnage est réduit à la dimension d'un point mobile que vous dirigez avec la souris. L'exploration urbaine — à pieds ou en navette — commence par la visite des immeubles. Même sur les planètes les plus lointaines, le stationnement est strictement réglementé. Pour éviter d'avoir à payer des amendes, n'oubliez pas d'utiliser les parkings.
Une descente dans des bars où la bière coule à flots vous apprend que les comportements sociaux des autochtones ressemblent à ceux des terriens.
Chaque système stellaire est doté de sa propre organisation monétaire. Vous disposez de comptes dans des banques locales, sur lesquels vous pouvez déposer les bénéfices de vos ventes et dont vous pouvez retirer l'argent liquide nécessaire à vos achats. Les fonds peuvent être transférés d'un système à l'autre, mais dans un sens uniquement : s'il vous est possible d'approvi-



Sundog

sionner à distance des comptes situés sur les autres planètes, c'est sur place que vous pouvez effectuer les retraits.
Les inévitables rencontres avec les habitants s'accompagnent de l'apparition d'une « fenêtre d'action » dans laquelle s'affichent les paroles de votre interlocuteur et un choix de réponses possibles. Face à une proposition commerciale vous pouvez entamer un marchandage dont l'issue est rendue incertaine par votre ignorance des habitudes locales. L'achat et la vente de votre chargement s'effectuent sur des marchés spéciaux, à un cours qui varie en fonction de l'offre et de la demande. Mais le plus souvent, c'est sur des braqueurs minables que vous tombez, toute résistance de votre part vous conduisant à un affrontement armé. L'économie du corps humain n'est pas non plus négligée, puisqu'il vous faut veiller à vous alimenter et à dormir, une batterie d'indicateurs donnant la mesure de votre forme physique. ▸

Si le client résiste, pratiquez la vente forcée.

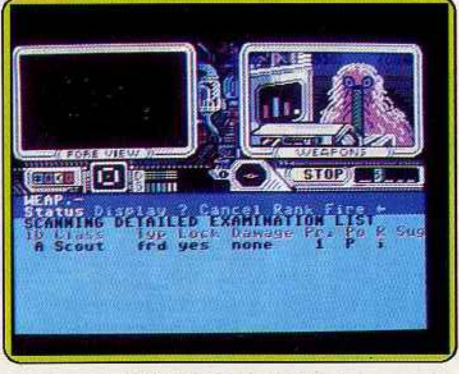
Depuis sa sortie en 1985, *Sundog* n'a pas pris une seule ride. La sélection de toutes les fonctions par l'intermédiaire de la souris libère le joueur en lui épargnant de fastidieuses commandes. Le graphisme ne s'est pas démodé, et la variété des situations est loin de susciter l'ennui. Ce jeu, dans sa version *ST*, est digne des meilleures productions du moment. (Disquette FTL pour *Atari ST*.) J.-P.D.

Imperium Galactum : les stratèges le savent bien : l'économie est le nerf de la guerre. Les défaites militaires sont souvent dues à l'impossibilité de ravitailler les troupes. *Imperium Galactum* montre que dans l'espace, il en va de même. Votre entreprise de conquête galactique doit s'appuyer sur une stratégie économique autant que sur



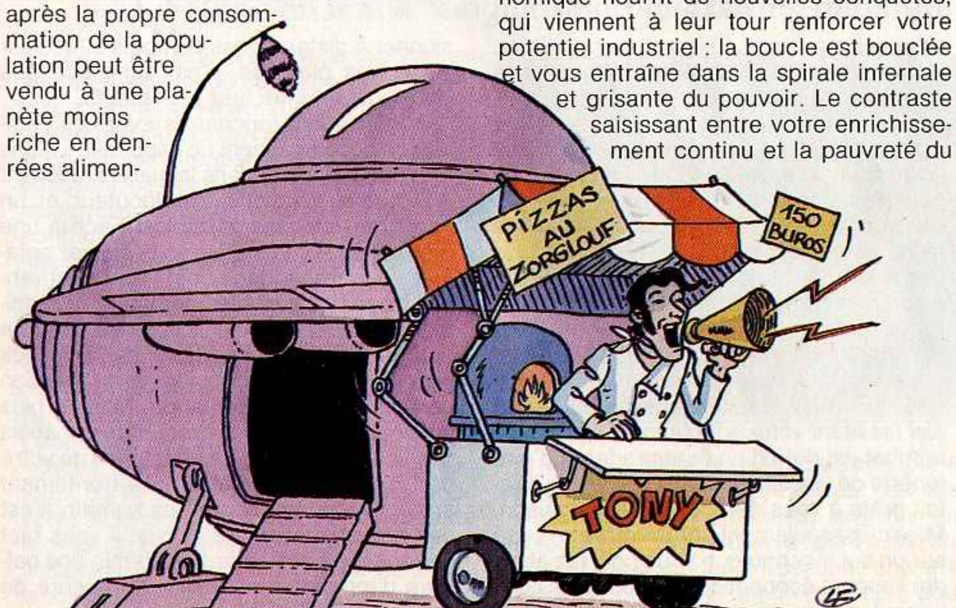
Imperium Galactum

une stratégie militaire. Un moyen pour cela : l'asservissement des populations.
Chaque planète produit une certaine quantité de nourriture, mais il faut pour l'exploiter que la main-d'œuvre soit suffisamment nombreuse. Si c'est le cas, l'excédent après la propre consommation de la population peut être vendu à une planète moins riche en denrées alimentaires. Bien entendu, votre propension marquée pour le colonialisme intergalactique, aggravée par votre conception féodale du pouvoir, provoque le soulèvement légitime et violent des populations asservies.

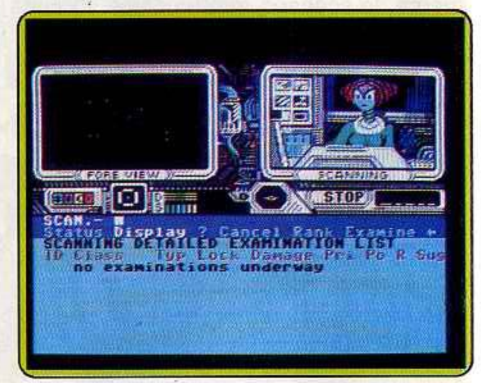


Psi-5 Trading Compagny

La guérilla qui fait rage sur les planètes les plus agitées détruit une partie de vos récoltes et vos vaisseaux ont à subir des assauts fréquents. Les capitaines de frégate eux-mêmes refusent de s'aventurer dans les parties trop mouvementées de l'espace.
Vous pouvez compléter vos activités dans le domaine agro-alimentaire par l'exploitation de mines et de mineurs, vous livrant à un remake de la révolution industrielle. Les ressources de sous-sol n'étant pas inépuisables, le rendement de vos gisements décroit dans le temps. Le renforcement de votre potentiel économique vous permet d'envisager sereinement des entreprises de plus grande envergure, comme la construction de vaisseaux spatiaux ou de bases, mais vous pouvez également entretenir des armées, soutenir le développement économique de planètes ou investir dans la recherche. Le contenu stratégique du jeu englobe aussi des aspects plus politiques, et il faudra vous initier aux règles de la diplomatie interstellaire. Le développement économique nourrit de nouvelles conquêtes, qui viennent à leur tour renforcer votre potentiel industriel : la boucle est bouclée et vous entraîne dans la spirale infernale et grisante du pouvoir. Le contraste saisissant entre votre enrichissement continu et la pauvreté du graphisme du jeu choquera les esprits épris d'égalité. Les autres combleront cet abîme par un effort supplémentaire d'imagination. (Disquette SSI pour *Apple*.) L.S.



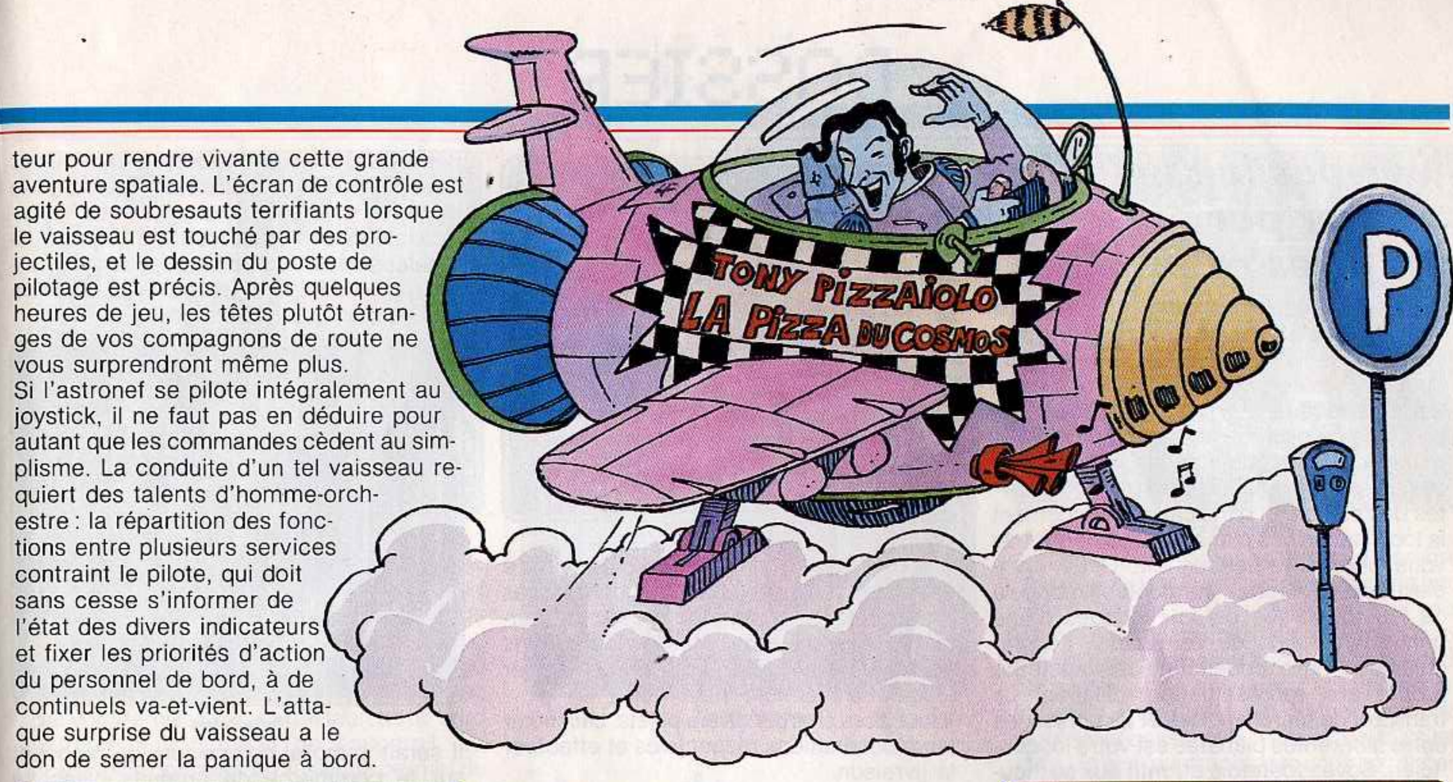
Psi-5 Trading Company : en ce trente-cinquième siècle, la colonisation spatiale bat son plein. L'exploitation des richesses minières de lointaines planètes a pour conséquence directe l'accroissement du trafic interstellaire. Les cargaisons de vivres et de matériel à destination des bases, tout comme les chargements de minerais, font naturellement l'objet de la convoitise des pirates de l'espace : aux dangers inhérents à ces voyages lointains — la moindre défaillance technique peut être lourde de conséquences — s'ajoute celui des agressions de brigands armés jusqu'aux dents. C'est dans ce contexte que la *Psi-5 Trading Company* vous confie une mission de ravitaillement des pionniers de Parvin Frontier.
Votre aventure de gestionnaire-pilote débute par le choix du parcours, les trajets les plus longs étant bien sûr plus rémunérateurs, mais aussi plus dangereux. La sélection des cinq membres de l'équipage s'effectue sur dossier d'après les curriculum vitae qui s'affichent à l'écran. Entre le sourire charmeur d'un robot télépathe et les compétences stratégiques d'un étudiant en philosophie intergalactique, le choix est difficile. Les cinq postes à pourvoir correspondent aux différents services du vaisseau : armements, pilotage, navigation, machines et réparations. Après ces étapes préliminaires, vous plongez au cœur de la mission. Deux écrans vidéo vous permettent d'observer depuis votre poste de pilotage un petit coin de ciel étoilé parfois traversé par un astronef ennemi ainsi que les créatures plus ou moins mutantes qui sont censées vous assister dans votre mission. Animation et bruitage contribuent efficacement au « réalisme » du jeu, particulièrement lors de l'accélération du vaisseau et des phases de combat.

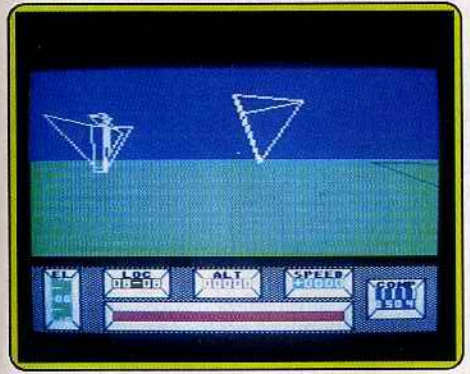


Psi-5 Trading Compagny

Les menus qui permettent l'accès aux différents services et la sélection des actions prennent place au dessus d'une fenêtre d'affichage des messages et des rapports d'activité. Sans être exceptionnel — des flots de données numériques ont coulé sous les ponts de diodes depuis la sortie du jeu — le graphisme est suffisamment évoca-

teur pour rendre vivante cette grande aventure spatiale. L'écran de contrôle est agité de soubresauts terrifiants lorsque le vaisseau est touché par des projectiles, et le dessin du poste de pilotage est précis. Après quelques heures de jeu, les têtes plutôt étranges de vos compagnons de route ne vous surprendront même plus.
Si l'astronef se pilote intégralement au joystick, il ne faut pas en déduire pour autant que les commandes cèdent au simplisme. La conduite d'un tel vaisseau requiert des talents d'homme-orchestre : la répartition des fonctions entre plusieurs services contraint le pilote, qui doit sans cesse s'informer de l'état des divers indicateurs et fixer les priorités d'action du personnel de bord, à de continuels va-et-vient. L'attaque surprise du vaisseau a le don de semer la panique à bord.

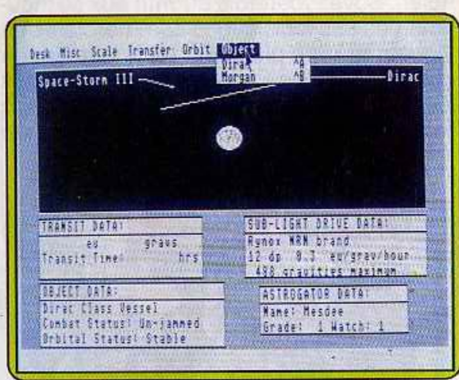




Mercenary

Les nombreuses actions à entreprendre — identification des ennemis, choix des armes appropriées, réparation des dégâts subis, allocation des ressources énergétiques, etc. — doivent être menées presque simultanément.
C'est en cela que ce logiciel original se distingue des classiques jeux d'action spatiaux dans lesquels il suffit d'éviter les obstacles, de viser une cible et d'ouvrir le feu. Pilotage et combat s'effectuent ici indirectement par l'intermédiaire d'ordres donnés à l'équipage, sur la base d'informations partielles transmises sous forme textuelle (en anglais) par les multiples services. Élément centralisateur de ces renseignements épars, vous devez définir dans le feu de l'action une stratégie qui risque de se fonder sur des estimations erronées et de se heurter au mode d'organisation du commandement : temps de réaction assez long, marge d'autonomie relative du personnel de bord... C'est à cette lourdeur de fonctionnement que l'on doit l'illusion de piloter un énorme vaisseau spatial ! (Cassette ou disquette Accolade pour *Commodore 64*.) J.-P.D.

Mercenary : vous venez de perdre le contrôle de votre vaisseau au beau milieu de la galaxie... Le crash est brutal et si vous parvenez quand même à en sortir indemne, c'est pour rester prisonnier de la planète Targ ! Une mission commerciale et guerrière dont l'ultime but est d'acheter un engin susceptible de vous ramener chez vous... *Mercenary* met en place un graphisme 3D semblable à celui d'*Elite*. Votre nouveau terrain d'action est vaste. Il s'agit en fait d'un univers quadrillé de routes, parsemé de bâtiments isolés. L'ordinateur de poche qui va vous permettre de saisir toutes les informations vous procure, en début de partie, un nouvel engin. Celui-ci vous donne la possibilité de survoler la planète. La visite des différents bâtiments se fera à pied, comme dans *Sundog*.
La stratégie de cette mission varie selon votre comportement. Vous êtes en effet amené à commercer avec deux peuples en guerre l'un contre l'autre. Les personnages n'apparaissent cependant jamais à l'écran. Seuls de courts messages, captés sur votre ordinateur, vous permettront de trouver du travail, de vendre ou d'acheter des objets. Le premier message reçu vous invite ainsi à vous rendre en un point précis de la planète. Après avoir repéré la station, vous arpentez des salles et couloirs emplis d'objets. De la pièce de conférence un travail vous est proposé. Il s'agit ensuite de faire preuve de diplomatie et... de méfiance. L'action fait également partie de la mission. Le maniement de votre vaisseau reste toujours délicat. Enfin, votre attitude risque d'entraîner de nombreux combats. Une particularité : il est impossible de mourir... Tout juste d'errer pendant des kilomètres à la recherche d'un nouveau vaisseau.
Bien que son scénario soit varié, cette mission reste d'un abord difficile. Sans expérience, le pilote va passer de longues heures à comprendre la logique du jeu et à visiter les gigantesques bâtisses de cet univers. Sur un fond sonore très réduit, l'ambiance est plus qu'angoissante. Une stratégie peut-être moins claire que celle d'autres programmes, un jeu qui ne laisse



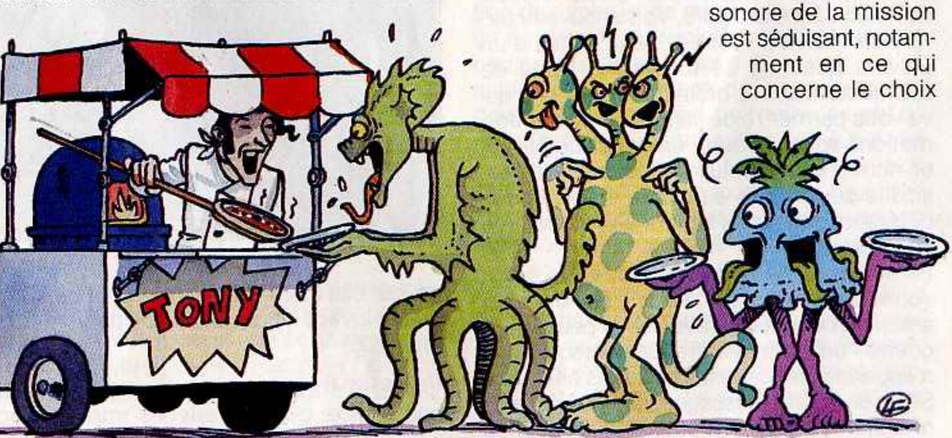
Universe II

en tout cas aucune place à la chance. (Cassette Novagen pour *C 64* ; Disponible pour *Atari ST*.) O.H.

Universe II : pour ceux qui ont la bosse du commerce, qui vendraient n'importe quoi à n'importe qui. Pour ceux qui ont de l'ambition, qui veulent réussir, il n'y a qu'une alternative : *Universe II*, l'univers en un mot. Le plus grand marché qui ait jamais existé. Rappelez-vous, en 2105 après avoir déjà beaucoup progressé en matière de voyages interstellaires, le monde découvre les premiers signes d'une vie extra-terrestre. Quelques années plus tard, les limites du possible sont encore repoussées. Alors que le voyage à travers l'espace était encore limité par les lois physiques sur les masses des vaisseaux, le monde découvre qu'il peut enfin se rendre au fin fond de l'univers. Mais avec ce dernier, un grand mystère. En effet ce propulseur est d'origine extra-terrestre. Alors pourquoi a-t-il été abandonné. Où est passée la civilisation qui fût à l'origine de cette découverte ?
Les années qui suivirent donnèrent lieu à deux grands exodes. L'homme dans sa course effrénée se rendait tous les jours un peu plus loin. Vous vivez à l'autre bout de l'univers, quand se produit la première crise. Plus de message de la terre. La pani-

Ne vous laissez pas pirater par les pires ratés.

que générale qui suivit destabilisa la civilisation et du désordre émergèrent deux gouvernements. Dans tout cela, vous êtes un pauvre commerçant aux commandes de votre vaisseau.
Le poste de pilotage se caractérise par la multiplicité des commandes, accessibles par menus déroulants. L'affichage de cartes de l'espace et d'indications concernant la localisation des planètes vous permet de vous orienter efficacement. Cette complexité au demeurant surmontable donne à ce jeu toutes les caractéristiques d'une bonne simulation de vol spatial. Le graphisme souffre cependant de l'austérité propre aux représentations filiaires. Le transport de marchandises et de personnes entre différentes planètes est votre lot quotidien. Soyez toutefois attentif aux particularismes des législations commerciales en vigueur sur les planètes. Ici la circulation des informations est interdite, là ce sont les armes qui sont prohibées... Saurez-vous résister à la tentation d'une contrebande



rémunératrice ? Vous préférerez peut-être la collaboration avec les forces spéciales des mondes fédérés.
Grâce à votre métier, vous êtes constamment amené à voyager. Peut-être trouverez-vous, au fur et à mesure de vos rencontres, le moyen de rejoindre la terre. Peut-être apprendrez-vous ce qu'il est advenu de votre planète d'origine. Ou encore ce qu'est devenue la civilisation aliène. L'univers a tant de secrets. (Disquette Omnitrend Sofware pour Atari *ST*.) L.S.

Infodroïde : pour relier entre elles les multiples planètes de l'univers, les concepteurs de ce progamme ont conçu un gigantesque circuit de tapis roulants. *Infodroïde* vous confie la gestion d'une entreprise d'import-export intersidérale. Bien que le terrain de manœuvre soit quelque peu monotone, la stratégie répond aux exigences essentielles du commerce...
Vous venez d'acheter votre premier droïd de transport. Votre capital, réduit de 5 000



Infodroïde

crédits, vous permet tout juste de partir à l'aventure. La porte de sortie donne accès à la route. De chaque côté de cette dernière, trois tapis de vitesses différentes vous permettent d'avancer ou de reculer jusqu'à la première industrie.
Il faut alors charger divers objets, bien noter leurs destinations respectives et effectuer la livraison.
La stratégie d'*Infodroïde* nécessite avant tout de bien manier votre engin. Il faut sauter de tapis en tapis sans sortir de l'écran de jeu, éviter les pirates et ne pas « louper » son destinataire... Le contexte graphique et sonore de la mission est séduisant, notamment en ce qui concerne le choix des options de jeu. Seule la trame des tapis roulants est quelque peu mononotone à parcourir.
L'intérêt de la mission réside donc essentiellement dans les achats et livraisons. Avec un peu d'expérience, il sera vite possible de livrer les matériaux selon un ordre judicieux. Si l'on n'atteint pas la stratégie d'*Élite* par exemple, la situation bénéficie quand même de phases de jeu originales, telles les réparations de votre robot dans les stations-garages spécialisées, opérations coûteuses mais nécessaires au succès... Un logiciel idéal pour les novices du commerce interstellaire ! (Disquette Beyond pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Koronis Rift : ferrailleur itinérant, vous tombez par hasard sur la planète Koronis. Quittez le vaisseau principal, sous la garde de l'androïde Psytek, analyseur de système de son état. Le vaisseau de surface explore les profondes crevasses de la planète. Disséminées ici où là, dans les reliefs bleutés et parfois vigoureux de Koronis, les carcasses des vaisseaux des anciens, bourrées de matériels divers. Leur revente vous apportera la richesse. Hélas avant d'en palper la fabuleuse valeur d'échange il faut en passer par leur valeur d'usage, faire fonctionner les armes intensément.



Infodroïde

Il serait immoral qu'une fortune reposant sur le commerce de produits pillés se bâtisse sans risque. Plus acharnées que des moustiques, les soucoupes gardiennes sortent de leur base en vols serrés. Détruire la base, nichée quelque part vers la vingtième crevasse, est au-dessus de la capacité de vos armes et instruments. Vous devez trier votre butin en revenant au vaisseau principal, démontant les machines dont la revente est la plus payante et gardant le meilleur équipement pour de nouveaux atterrissages. Les armes des soucoupes tirent à différentes fréquences ou couleurs, les boucliers protègent au mieux sur leur fréquence particulière, et pas du tout sur la couleur complémentaire.
La qualité des pérégrinations — dans de saisissantes montagnes en trois dimensions, entre lesquelles le vaisseau de surface évolue avec aisance — vaut le détour : désormais exigez des jeux dont les paysages sont en vraie « trois dimensions », qu'on puisse plonger dans les vallées, tourner autour des pics.
Les combats sporadiques avec les soucoupes font de *Koronis Rift* un jeu d'action correct. Les premières vagues de soucoupes se laissent abattre avec une facilité étonnante ; les vagues suivantes ne laisseront aucun répit à votre attention. Ici encore le jeu bénéficie d'un grand réalisme pour leurs évolutions dans l'espace.
Aspects plus stratégiques : l'établissement de la carte de la planète, la capacité de jongler avec les matériels, d'économiser l'énergie, d'évaluer les prises en triant avec l'androïde le bazar récupéré auparavant, exigent une familiarité avec ce programme prenant. En effet, la configuration de votre vaisseau de surface évolue en même temps qu'elle s'enrichit de matériels récupérés ; selon le moment, telle ou telle vallée sera un objectif prioritaire ou au contraire, un piège mortel. (Cassette et disquette Activision pour *Amstrad CPC* également disponible pour *Commodore 64*, pour *Atari 800 XL* et pour *Sinclair*.) D.S.



Koronis Rift

Deep Space : vous voici en route pour une nouvelle quête galactique. Cette fois, c'est dans la peau d'un corsaire que vous vous réincarnez. Vous pilotez un chasseur Strix, dernier cri en matière de vaisseau de l'espace. Avant d'aller plus loin, commencez par vous familiariser avec le tableau de bord extrêmement complet de l'appareil. La console de commande classique permet de régler la puissance de vos réacteurs ou de changer votre direction. Ce contrôle s'effectue indifféremment au clavier, à la souris ou au joystick, de loin le plus pratique. Le centre de fonction offre un grand nombre de possibilités. C'est grâce à lui que vous sélectionnez le type d'armes dont vous voulez disposer : laser aux effets limités mais qui a l'avantage de pouvoir être utilisé tant qu'il vous reste de l'énergie, missiles de portées plus longues et pouvant percer le bouclier de protection de certains engins ennemis ou bombes Quark aux effets terriblement destructeurs mais en nombre réduit (deux) et qui ne doivent être utilisées que dans les cas extrêmes.
Pour vous protéger, vous disposez d'un bouclier qui absorbe l'impact des tirs ennemis. Mais il consomme beaucoup d'énergie dès qu'il est mis en place et chaque impact augmente encore cette consommation. Vous ne devez donc l'activer que lorsque vous êtes averti de la proximité d'ennemis. C'est encore grâce au centre de contrôle que vous pouvez changer votre angle de vue, ce qui est particulièrement utile lors de combats pour détecter et neutraliser les vaisseaux qui vous attaquent par derrière, ou actionner les rétro-fusées qui vous feront vous arrêter instantanément. Celles-ci consomment beaucoup d'énergie mais sont vraiment pratiques lorsque vous vous retrouvez inopinément face à un météore ou une planète.
L'ordinateur de bord vous fournit une série de données capitales. Tout d'abord il dispose d'un radar longue portée qui vous permet de visualiser les ennemis, les planètes, les étoiles, les centres de réparation et d'énergie et bien d'autres choses encore. Vous sélectionnerez sur ce radar la zone à atteindre : la distance à l'objectif et l'énergie requise pour y parvenir vous sont données. Il vous reste à contrôler votre trajectoire en maintenant votre vaisseau au centre du « tunnel » représenté. C'est aussi l'ordinateur qui vous informe de l'état de vos réserves tant en munitions qu'en carburant et de celui des différents éléments de votre vaisseau. Dernier point et non des moindres, c'est lui qui vous donne le contrôle du bras articulé de récupération. Grâce à lui, vous pouvez ramasser les corps des membres d'équipage des vaisseaux abattus (non pas



Deep Space

par esprit d'entraide mais parce que votre organisme vous paye 500 crédits pour chaque corps d'alien qu'il examine), désamorcer les dangereuses mines qui flottent en certaines zones de l'espace, ramasser des débris de météores que vous troquez ensuite contre du carburant ou détourner les satellites de communication de leur destination première. Deux autres appareillages ont leur importance : un radar de portée ajustable se montre fort utile dans les combats car il vous permet de repérer vos ennemis dans les trois plans. Enfin, l'écran d'affichage vous fournit en temps utile les informations indispensables : alerte, énergie et messages. Il vous faut certainement un bon moment avant d'apprendre à maîtriser ces différents éléments. Plutôt que de jouer du clavier avec ses multiples touches, il est beaucoup plus agréable d'utiliser la souris, d'autant que la sélection des diverses options s'effectue très facilement.
En route pour votre première mission. Sélectionnez une destination occupée par des

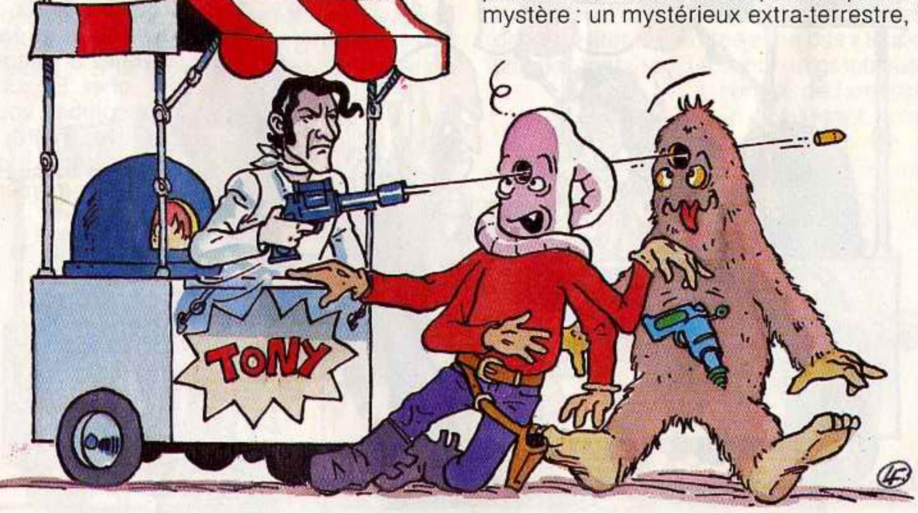


Deep Space

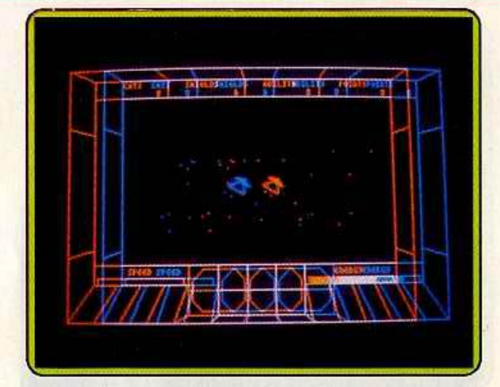
ennemis mais pas en trop grand nombre. Une fois sur les lieux, mettez en place le bouclier de protection dès que l'appareil vous informe de la proximité des ennemis. Ceux-ci sont assez variés et surtout disposent de protections très diverses. Certains seront anéantis par quelques coups de laser, d'autres nécessitent le recours aux missiles. Mais les plus puissants, que vous ne rencontrez que dans le système Vexon, ne sont détruits que par la redoutable bombe Quark, si toutefois vous parvenez à les toucher. En zone de combat, vous avez intérêt à réduire de manière importante votre vitesse pour ne pas passer à toute allure devant votre cible.
Les ennemis font tout pour se dégager de votre mire et il vous faut une certaine habitude pour parvenir à les centrer suffisamment longtemps, d'autant que l'impact n'est pas instantané. Pour contrer les attaques arrières, changez d'angle de vue. Vous n'avez d'ailleurs pas besoin de vous retourner pour tirer car vos canons peuvent être pointés dans n'importe quelle direction.
N'oubliez pas de récupérer le corps de vos ennemis pour gagner quelques crédits supplémentaires.
Les champs de météores sont assez difficiles à traverser mais vous ne perdez pas votre temps en en récupérant les débris. Après chaque combat, je vous conseille fortement de vérifier ce qui vous reste d'énergie pour vous rendre éventuellement dans une base. Ne faites que des raids éclairs au début car votre navigation risque de ne pas être très économique. L'argent que vous amassez ▶

Crash boursier ou aérien... Choisissez votre fin !

vous sert à remettre votre navire à neuf et à vous fournir en énergie, carburant et munitions. Quand vous êtes plus habitué, vous pouvez tenter des explorations plus lointaines. Le monde est assez vaste car l'univers dans lequel vous évoluez ne comprend pas moins de cinq systèmes planétaires.
Les graphismes en trois dimensions, tant du tableau de bord que des différents éléments de l'espace, sont très bien rendus. L'animation des vaisseaux ennemis est très fluide et très rapide. Les bruitages, sans être exceptionnels, accompagnent bien les diverses phases du jeu, en particulier dans les combats. Ce très bon jeu spatial se place surtout sur le plan de l'action mais la stratégie n'en est pourtant pas totalement absente. A recommander à tous les amateurs de combats évolués. (Disquette Psychosis pour *Atari ST*.) J.H.

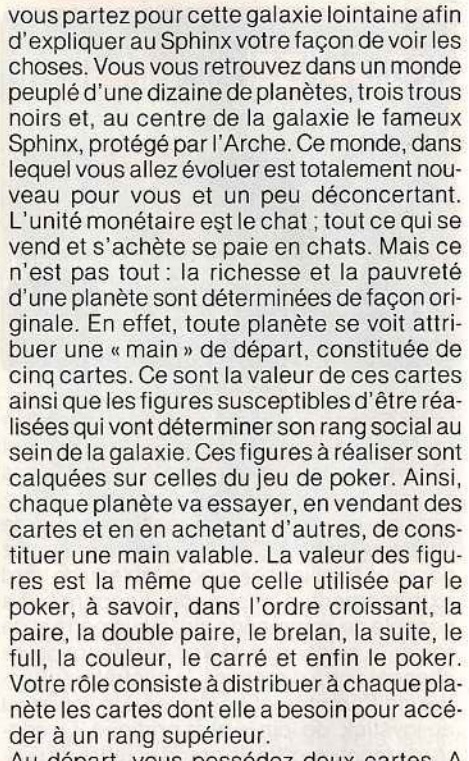


Wanderer : ce logiciel déjà ancien, vient de faire peau neuve avec l'arrivée sur le marché des lunettes LCS (abréviation de Liquid Crystal Shutter, ou obturateur à cristaux liquides), nouveau procédé de restitution d'images en vrai relief. Les lunettes, munies d'un obturateur pour chaque œil, sont reliées à une interface connectée sur le port cartouche de l'*Atari ST*. La séparation des images gauche et droite affichées successivement à l'écran est obtenue par une obturation alternée et synchronisée de chaque moitié des lunettes. Le cerveau fait le reste, en reconstituant une image en relief à partir de deux images provenant de points d'observation virtuels légèrement décalés. Dans sa première version, *Wanderer* assurait cette séparation grâce au procédé anaglyphe : chacune des images, affichées simultanément mais dans des couleurs différentes, était dirigée vers l'œil approprié par des lunettes munies de verres filtrants bleu et rouge. L'emploi des lunettes LCS est nettement plus agréable et évite les maux



L'ancienne version de Wanderer sur Atari ST

de tête auxquels étaient invariablement soumis les porteurs des lunettes traditionnelles. Quant à l'utilité réelle, signalons une nette amélioration dans la qualité du graphisme et dans le rendu du relief, ce dernier étant d'ailleurs souligné par le fait que les nouvelles lunettes isolent encore plus l'utilisateur du monde extérieur.
Nous sommes en l'an 2986. Des milliers de chats disparaissent de notre terre. Alarmé par ce fait, vous avez enquêté et percé le mystère : un mystérieux extra-terrestre, le Sphinx, a, dans sa passion pour les félins, érigé ces derniers en unité monétaire de toute sa galaxie, et, comme il lui faut des fonds, l'étranger enlève les nôtres. Bien décidé à faire cesser cet état de choses,



vous partez pour cette galaxie lointaine afin d'expliquer au Sphinx votre façon de voir les choses. Vous vous retrouvez dans un monde peuplé d'une dizaine de planètes, trois trous noirs et, au centre de la galaxie le fameux Sphinx, protégé par l'Arche. Ce monde, dans lequel vous allez évoluer est totalement nouveau pour vous et un peu déconcertant. L'unité monétaire est le chat ; tout ce qui se vend et s'achète se paie en chats. Mais ce n'est pas tout : la richesse et la pauvreté d'une planète sont déterminées de façon originale. En effet, toute planète se voit attribuer une « main » de départ, constituée de cinq cartes. Ce sont la valeur de ces cartes ainsi que les figures susceptibles d'être réalisées qui vont déterminer son rang social au sein de la galaxie. Ces figures à réaliser sont calquées sur celles du jeu de poker. Ainsi, chaque planète va essayer, en vendant des cartes et en en achetant d'autres, de constituer une main valable. La valeur des figures est la même que celle utilisée par le poker, à savoir, dans l'ordre croissant, la paire, la double paire, le brelan, la suite, le full, la couleur, le carré et enfin le poker. Votre rôle consiste à distribuer à chaque planète les cartes dont elle a besoin pour accéder à un rang supérieur.
Au départ, vous possédez deux cartes. A vous de savoir quelles planètes vont être intéressées par l'une d'elles, de vous y rendre et de proposer l'échange. Si la planète accepte, elle prend la carte que vous lui proposez et vous en donne une autre en échange. De plus, elle vous offre quelques chats pour la transaction. Par exemple, si vous avez un deux et un trois comme cartes, vous pouvez proposer le deux à une planète qui en a déjà une paire. La planète peut vous donner en échange un roi ou même un as. Avec l'argent, pardon les chats, récoltés vous achetez des boucliers ou du carburant pour votre vaisseau. Ainsi chargé de ce qui finalement définit le système économique de la galaxie, vous vous déplacez de planète en planète afin d'ajouter à leur richesse. Mais vous vous en doutez, le jeu serait trop simple s'il n'y avait quelques obstacles. Ainsi, lorsqu'une planète est riche, c'est-à-dire qu'elle possède un bon jeu, elle fait tout pour empêcher les autres d'accéder à un jeu

Seyantes et raffinées, voici les nouvelles lunettes LCS accompagnant le jeu Wanderer



supérieur, et dispose autour des planètes les plus pauvres des vaisseaux, mines et missiles qui rendent votre approche plus difficile. Les trous noirs ont également un rôle à jouer. Pour accéder au Sphinx, il existe plusieurs solutions. Soit réunir huit mille chats, soit avoir triomphé d'au moins deux trous noirs. Lorsque vous pénétrez dans l'un d'eux, vous vous trouvez projeté dans une espèce de couloir qu'il vous faut traverser, malgré quelques vaisseaux ennemis. Si vous triomphez de l'épreuve, un joker vous est donné ; lorsque vous aurez deux jokers, le Sphinx vous est accessible.
Wanderer n'est pas seulement un jeu d'action, il comporte également un aspect stratégique. Vous devez sans cesse avoir à l'esprit les cartes possédées et les besoins respectifs des planètes. En outre, il ne faut pas perdre de vue les besoins de votre propre vaisseau en énergie. Servi par un bon graphisme, aidé en cela par le réalisme que lui confère la troisième dimension, *Wanderer* est un jeu qu'il est bon de posséder dans sa logithèque. (Disquette Pyramide pour *Atari ST*. Lunettes LCS : environ 1 000 F.) D.G.



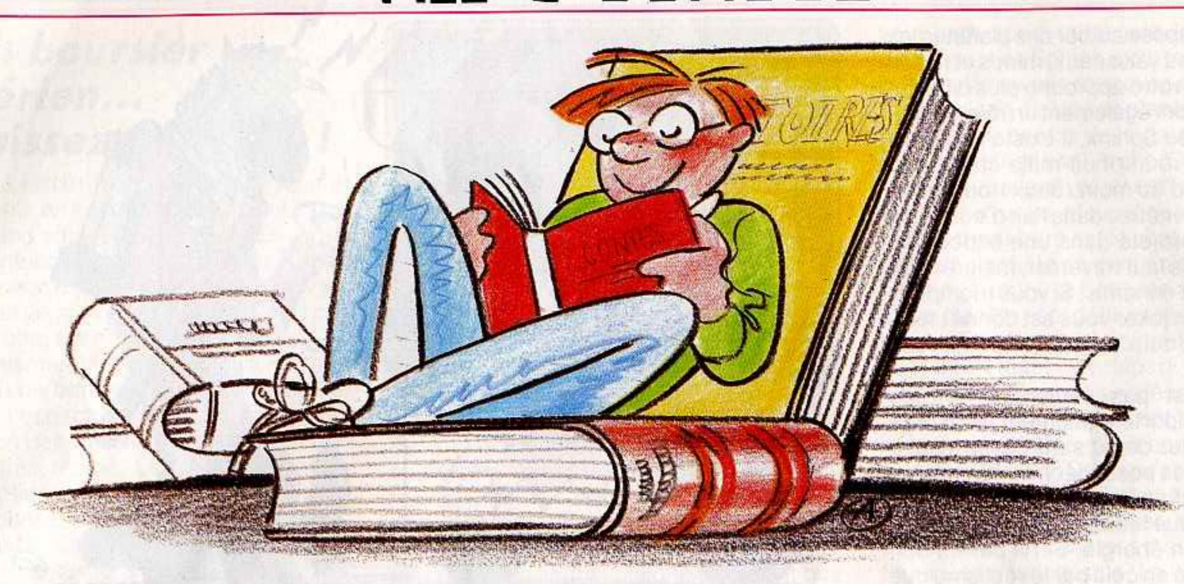
En conclusion

Les meilleurs logiciels d'aventures spatiales d'inspiration économique tirent leur richesse et leur intérêt de la combinaison de thèmes généralement traités indépendamment. Ces programmes, très complets, tiennent à la fois des jeux d'action, de stratégie et parfois de rôles autant que des simulateurs de vols spatiaux.
Cette diversité, traduite par des commandes complexes dont l'apprentissage peut sembler rebutant, garantit la permanence de l'intérêt du jeu à long terme. Il n'est donc guère étonnant que tous les jeux spatiaux de commerce — ce terme devant être pris au sens large — présentent des similitudes marquées, les principales différences provenant de dosages particuliers entre leurs composantes : plus ou moins d'action, de stratégie ou de simulation de vol... On retrouve dans leurs scénarios des thèmes similaires, marqués d'une analogie troublante et paradoxale avec l'histoire des grandes expéditions maritimes : la découverte de nouveaux continents, les entreprises de colonisation, l'acheminement de marchandises sous la menace permanente des pirates y sont transposés dans un environnement de haute technologie.
Incontestablement, *Elite*, Tilt d'or 1986 dans la catégorie des jeux de stratégie, fait figure d'archétype des logiciels de commerce spatial. *Wanderer*, avec ses effets tridimensionnels saisissants et son originalité, procède d'une approche radicalement différente mais tout aussi intéressante. Seule ombre au tableau, le prix des lunettes LCS et leur éventuelle nocivité. D'autres jeux, que nous avons volontairement écartés, ne font que se référer de façon anecdotique, le plus souvent dans le texte de la notice, au thème du commerce spatial intergalactique.

Dossier réalisé par
Jean-Philippe Delalandre, Didier Guilhem,
Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille,
Denis Scherer et Laurent Schwartz.

10 logiciels de commerce interstellaire au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	COMPATIBILITÉ	QUALITÉ ACTION	QUALITÉ STRATÉGIE	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
DEEP SPACE	Psychosis	Atari ST	Disquette	—	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	12	C	—
ELITE	Firebird	Amstrad CPC	Disquette, K7	C 64 Spectrum	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	17	C	29 TP (p. 89 HS 2 (p. 53), 28 TUB (p. 34)
IMPERIUM GALACTUM	S.S.I.	Apple II	Disquette	Atari XL/XE C 64	—	★★★★★	★★★★	★	★	★	14	F	37 DOS (p. 144)
INFODROÏD	Beyond	Amstrad CPC	Disquette, K7	C 64, CPC	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	12	B	—
KORONIS RIFT	Activision	Amstrad CPC	Disquette, K7	Atari 800 XE/XL C 64 - Sinclair	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	15	B	41 TUB (p. 38)
MERCENARY	Novagen	C 64	Disquette, K7	Atari ST	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★	14	B	29 TUB (p. 36)
PSI 5 TRADING Cie	Accolade	C 64	K7		★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	15	A	35 TUB (p. 47)
SUNDOG	FTL	Atari ST	Disquette	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	16	D	22 TUB (p. 44)
UNIVERSE II	Omnitrend Software	Atari ST	Disquette	PC, Apple, Mac	★★	★★★★★	★★★★★★	★★★	★	★★	15	E	—
WANDERER	Pyramide	Atari ST	Disquette	QL	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	16	C (sans lunettes)	33 TP (p. 60)



Kid's scoop : excellent !

Après un premier trimestre difficile et un deuxième moyen, l'élève « logiciel éducatif » entre brillamment dans le troisième trimestre. S'il continue sur sa lancée, il réussira — sans trop d'effort — son examen de fin d'année. En comptant désormais avec les *Amstrad CPC*.

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

Après *Il était une fois* pour le merveilleux, *Rédaction* pour la forme du récit, Infogrames propose cette fois un « réservoir » d'imaginaire… Tout un programme !

Vous choisissez le titre de l'histoire, les personnages et les lieux avant d'accéder à un tableau de vingt-quatre images symboliques. Selon leur disposition initiale, un jet de dé vous mène de case en case à travers les cinq éléments : la terre, l'eau, le feu, la pierre, l'air. Si l'image vous suffit, vous disposerez de six lignes pour libérer votre imagination. Sinon, vous ferez appel à l'aide d'un poète ou d'un conteur. Ainsi, pour l'image d'une lampe, un poète vous dira : « Chaque odeur d'enfance est une veilleuse dans la chambre des souvenirs » (G. Bachelard). Plus loin, un conteur évoquera la mer : « C'est la mer des songes. Ton héros réalise l'un de ses rêves les plus chers. »

Si les aides des conteurs sont le plus souvent abordables dès la fin du primaire, celles des poètes paraissent bien hermétiques. N'aurait-on pu prévoir un second niveau de jeu, plus accessible ? Afin de faciliter l'approche du logiciel, un jeu sur papier, vendu en même temps, permet une préparation collective en forme de jeu de l'oie.

Plus illustré que les précédents, stimulant de l'imagination beaucoup plus riche, *Le temps d'une histoire* constitue une étape vers de véritables outils de création associant traitement de texte (une timide tentative ici, trop limitée pour mériter ce nom), références littéraires, aides structurelles… Les textes produits seraient alors (c'est déjà le cas ici) les étranges fruits du hasard, de l'imagination du « joueur » et de la mémoire de l'ordinateur.



APPRENDS-MOI A LIRE II

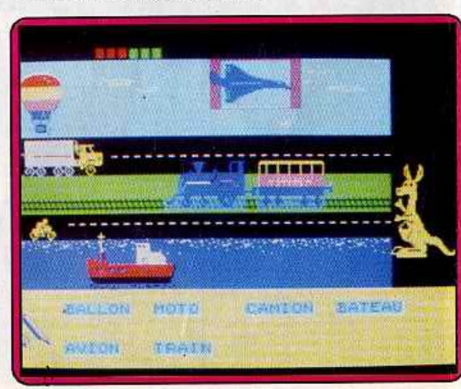
Une première tentative de synthèse vocale dans le domaine de l'éducatif. Le sujet s'y prête évidemment à merveille, même si la partie sonore reste encore limitée à la lecture de quelques mots ou de phrases très simples. Parions que l'idée sera vite reprise dans d'autres domaines : dictées, langues (encore que les problèmes de prononciation…), logiciels pour les tout-petits, etc.

Pour chaque option — « Paysage », « En route », « Fantastique » — on dispose de dix niveaux de jeu, de la simple lecture d'un mot à la phrase.

Les exercices jouent toujours sur l'association mot-image ; le graphisme, plaisant et varié, permet d'échapper à tout ennui. Pas de note chiffrée ou d'austères appréciations mais un kangourou dont les bonds récompensent les bonnes réponses ; l'enfant garde ainsi tout le plaisir du jeu.

Les premiers niveaux consistent à réécrire un mot affiché, à distinguer des mots voisins, à réécrire de mémoire le nom d'un dessin.

A partir du cinquième degré, on aborde des exercices plus difficiles : identifier les syllabes communes à plusieurs mots, lire des phrases simples, reconstruire une phrase à partir de ses éléments. L'ensemble suit une progression bien dosée, évitant la dispersion d'exercices indépendants sans sombrer dans le rabâchage ; l'enfant réinvestit d'un niveau à l'autre les mots acquis sans se voir imposer constamment le même exercice.





10··9··8··7·· VICTOIRE··
6··5··4··3··2·· ECHEC·· LES
SECONDES FONT TOUTE
LA DIFFERENCE··
METROCROSS™
Etes-vous une des rares personnes capables de penser en microsecondes plutôt qu'en minutes?
Si c'est le cas, Metrocross est sûr de vous inspirer, sinon vous avez intérêt à améliorer rapidement votre technique et votre coordination. Cette course contre la montre est pratiquement impossible à en juger par le terrain quadrillé rempli de pièges, le barrage d'obstacles entravant votre progression et les zones interdits qui vous forcent à vous arrêter. Elle devient de plus en plus difficile. Mais tous les éléments ne sont pas contre vous. Les tremplins sont amorcés pour vous catapulter en avant et une planche à roulettes vous attend, prête à vous précipiter désespérément vers la ligne d'arrivée.
Ce n'est pas parce que vous remportez la première course contre la montre que vous êtes sûr de réussir la fois suivante.
CBM 64/128 Cassette Disque
Amstrad Cassette Disque
Spectrum Cassette
Atari ST Disque
namco
© 1985
U.S. GOLD All American Software®
U.S. GOLD (FRANCE) SARL, B.P. 3 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEÂUNEUF DE GRASSE

A noter dans la même série, avec synthèse vocale : *Apprends-moi à lire 1* (trois à six ans). *Apprends-moi à compter* (quatre à sept ans) et *Mots croisés magiques* (cinq à huit ans).

LA PLANÈTE BLEUE NE RÉPOND PLUS

Après *La ville idéale* et les problèmes d'urbanisme, l'éditeur Jériko se place une fois encore en marge des éducatifs habituels. Cette fois, c'est un logiciel de sensibilisation à la situation du tiers monde, élaboré avec le CFCF (Comité français contre la faim). Les principaux fléaux du sous-développement (malnutrition, explosion démographique, épidémies, désertification...) y sont abordés sous la forme d'un jeu d'aventure.

Votre mission, puisque aventure il y a, est de retrouver le conseiller intergalactique Pax qui ne donne plus signe de vie.

On vous envoie d'abord en Mauritanie, à l'assaut du désert, pour retrouver sa trace. A pied, accablé de chaleur, aveuglé par les vents de sable, trompé par les mirages, vous devez survivre au manque d'eau, à la piqûre des scorpions, etc. Au hasard des pistes, vous êtes confronté aux nuages de criquets dévastateurs, aux problèmes du déboisement, à l'avance inexorable du désert. Enfin, si, rescapé, vous atteignez le village d'Aboucire, une séquence vous apprend comment enrayer la désertification et vous retrouvez la piste de Pax, envolé vers Bruxelles et le siège de la CEE. Là, de bureau en bureau, vous faites le point sur les difficultés démographiques, techniques ou médicales du tiers monde avant d'entamer la dernière étape de votre voyage.



Pax est en effet signalé dans les bidonvilles de Lima, au Pérou.

Surpopulation, insalubrité, épidémies, chômage... le bilan n'est pas plus optimiste que dans la première phase du jeu et l'on ne se soucie plus guère du fameux conseiller. On ne le retrouve d'ailleurs jamais.

Même si l'histoire de Pax semble un peu plaquée au reste, si on oublie assez vite (faut-il le regretter ?), l'artifice évite à coup sûr le mouvement de recul que provoquerait une information trop sèche. La qualité de la présentation, les plages musicales, le masque « aventure » apportent une vie qui empêche de détourner les yeux d'un constat bien dérangeant.

Certes le logiciel seul ne résoud rien. Mais, inclus ou non dans une plus vaste démarche, il peut constituer un précieux outil d'information, de sensibilisation. C'est probablement l'un des meilleurs points de départ d'un tel travail en milieu scolaire.

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
APRENDS-MOI A LIRE II	Cédic-Nathan	K7 Disquette	Thomson TO8, TO9, TO9+ Nanoreseau Amstrad Tous les CPC	Français 5-9 ans	****	****	16	C
CAPUCINE	Ere Informatique	Disquette	Amstrad Tous les CPC	Observation logique 4-5 ans	***	**	11	C
GÉO	Cobra Soft	K7 Disquette	Amstrad Tous les CPC	Géographie École Collège	***	***	11	B K7 C disq
LA PLANÈTE BLEUE NE RÉPOND PLUS	Jériko	K7 Disquette	Tous les Thomson Nanoreseau	Eveil à partir de 11 ans	****	****	17	C
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	Infogrames	K7 Disquette	Tous les Thomson Nanoreseau	Français à partir de 10 ans	****	****	17	B K7 C disq.

GÉO

Rien n'inspire plus les géographes férus d'informatique que la toponymie. Voici donc un logiciel de plus, vaste catalogue des lieux de notre hexagone, aide-mémoire assez complet pour mettre parfois en défaut nos pauvres connaissances (vous faites la différence, vous, entre les côtes de la Meuse et celles de la Moselle ?).

Nulle innovation dans la présentation : une carte de France, un curseur, une liste de noms et vous avez le scénario type de tous les logiciels de géographie ! Tout y passe ou presque : relief, régions, fleuves et rivières, mers... On s'étonne de ne pas y trouver l'inventaire des villes et des départements ! Pour chaque thème, il vous faut d'abord retrouver le nom du lieu pointé par le curseur dans une longue liste (pensez à tourner la page en descendant le curseur car tous n'apparaissent pas en même temps). Si vous avez su répondre, vous aurez droit à un bref commentaire ou à une question subsidiaire : longueur et débit des fleuves, population d'une région, etc.

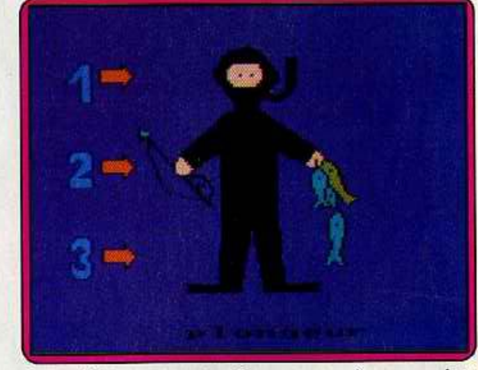
Si la précision et l'exactitude de la carte appellent peu de critiques (encore que distinguer Fécamp de Dieppe sur une carte à cette échelle relève du tour de force), la quantité de fautes d'orthographe laisse perplexe. On trouve ainsi, dans un même exercice : Saint-Brieux à la place de Saint-Brieuc, Noirmoutier et Quiberon, îles anglo-normandes. C'est hélas le seul point vraiment saillant de ce logiciel.



CAPUCINE

Une suite à *l'Animalier*, pour les quatre à cinq ans. Si le premier était un album de coloriage remis au goût du jour avec plus ou moins de bonheur, celui-ci utilise, sous une forme plus amusante, le système du puzzle. Le graphisme demeure fort simple, l'ambition modeste. Le jeu est ici plus varié et laisse davantage d'initiative à l'enfant.

Dans l'option « Capucine », il faut reconstituer le dessin d'un animal (au choix : insectes, animaux de la ferme ou du bord de mer) en retrouvant les six pièces d'une même image. Le principe de la seconde option est analogue : pour les trois thèmes proposés (personnages représentant des sports, des métiers ou des déguisements de carnaval), on doit reconstituer une image à partir de la tête, du tronc et des jambes.



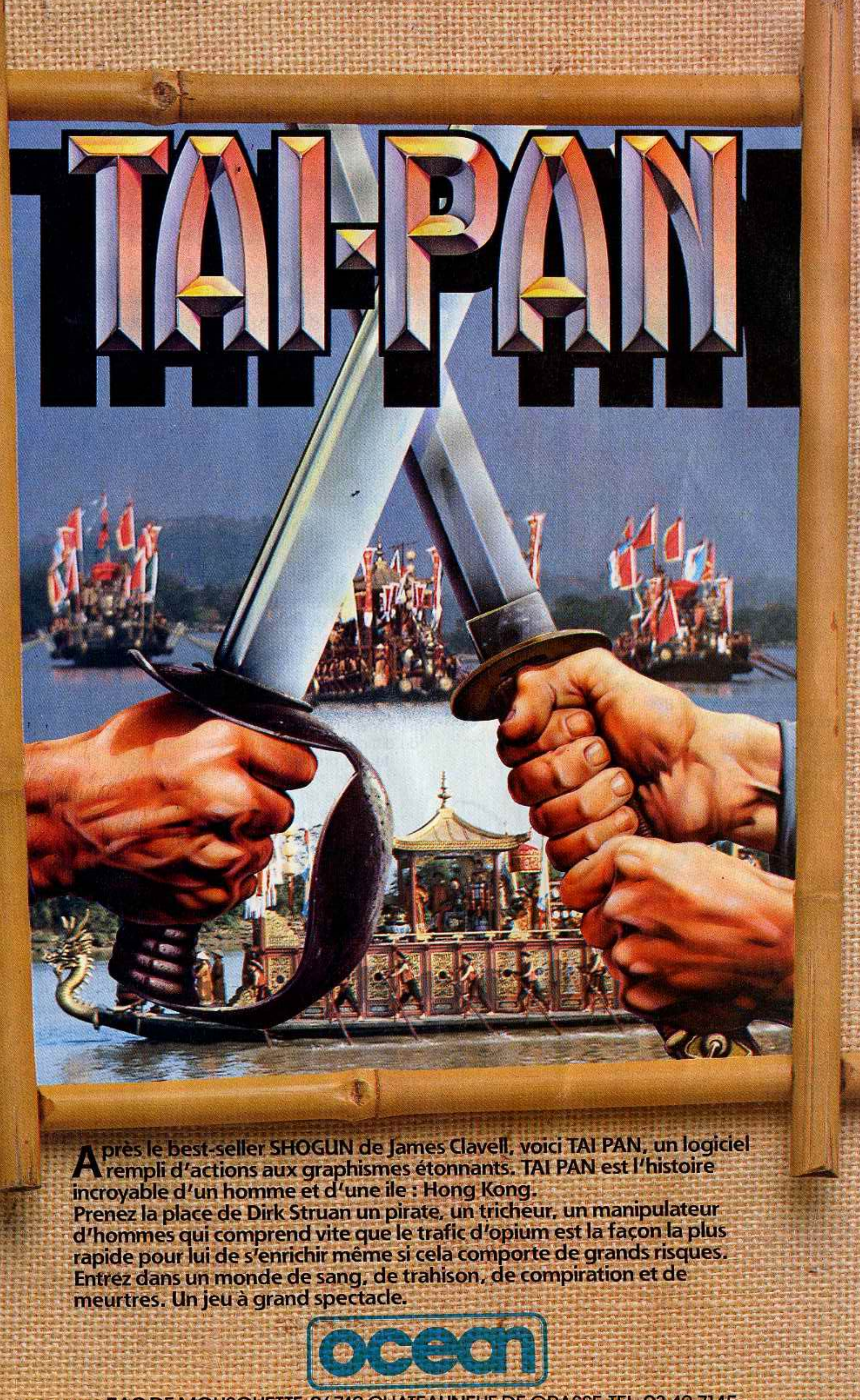
Le nom du personnage s'inscrit quand la bonne combinaison est trouvée. Les mélanges de costumes donnent parfois des résultats amusants...

Les commandes au clavier sont des plus simples dans un même jeu puisqu'il suffit de taper l'une des six premières touches numériques. Les opérations de retour au menu, au jeu précédent ou de changement de thème auraient mérité une visualisation à l'écran.

Un programme honnête finalement, sans grande prétention mais plus créatif et distrayant que son prédécesseur.

Ce logiciel destiné aux petits enfants tendrait à prouver que la Capucine, il vaut encore mieux qu'ils la dansent...

Dominique Leclerc


TAI-PAN
Après le best-seller SHOGUN de James Clavell, voici TAI PAN, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. TAI PAN est l'histoire incroyable d'un homme et d'une ile : Hong Kong.
Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de compiration et de meurtres. Un jeu à grand spectacle.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

A vos bēcanes

Pencher dans les virages, enchaîner les lacets de la piste, redresser la moto sur la dernière ligne droite... Bien loin de la course automobile traditionnelle, le pilotage d'une moto amène de nouvelles sensations, de nouveaux frissons.

Tout a commencé avec Death Chase, *un programme qui tournait sur* Spectrum *en 16 Ko et où il s'agissait de slalomer entre les arbres, à la poursuite de dangereux malfaiteurs. Dans les salles d'arcade,* Out Run *ou* Hang On *permettent maintenant aux passionnés de chevaucher le dernier prototype Yamaha ! Dans le domaine de la micro, on assiste depuis peu à la sortie de nouvelles simulations. De la piste gourdonnée au désert du Ténéré, les fous du guidon partent à l'assaut des kilomètres. Cinq logiciels pour vaincre la peur !*



Super Cycle : voici sans doute la plus représentative de simulations de conduite deux-roues. Pour profiter à plein des capacités de l'*Atari ST*, *Super Cycle* met en place une épreuve de longue haleine, une course de quelque quinze tours de piste. Sept cent cinquante centimètres cubes pour affronter la piste. Une ambiance exceptionnelle ! Comme dans toutes les simulations, la qualité du programme tient à l'équilibre entre le réalisme et la maniabilité du jeu. Le graphisme de *Super Cycle* met en place un tableau de bord simple et clair. Deux compteurs, tours moteur et vitesse, trois voyants pour les trois vitesses, on mise ici sur la simplicité. La route est suffisamment large pour permettre de doubler l'adversaire ou d'éviter les obstacles des niveaux de jeu supérieurs. L'ambiance de la simulation est à coup sûr l'atout principal du programme. Un bruitage réaliste, un décor varié et bien conçu font que cette course reste très ludique, très proche en tout cas des jeux d'arcade.

La moto bénéficie d'une bonne représentation graphique. L'angle d'attaque des virages se règle selon deux positions. L'animation du véhicule est douce et précise, son réalisme permet au pilote de frôler le bitume du genou. *Super Cycle* propose un enchaînement d'épreuves de difficulté croissante. Au premier niveau de jeu, la prise en main de la moto s'avère très facile. Les trois rapports assurent une accélération progressive et, si le freinage est peu sensible lorsque l'on tire à soi la manette, il est plus efficace de rétrograder pour décélérer. Le principal reproche que l'on peut faire à ce niveau réside dans le fait qu'il est impossible de jouer à deux. Vous ne serez pas pour autant seul sur la piste. Vos concurrents sont nombreux et tout aussi décidés que vous à remporter l'épreuve !

Aussi réaliste que soit la simulation, la difficulté de votre mission ne viendra jamais du pilotage même de l'engin. Au début de l'aventure, vous pouvez attaquer le circuit à vitesse maximale, sans craindre la moindre chute. Mais attention, la situation va très vite se corser ! Il existe ici trois niveaux de jeu. Chacun d'eux met en place des tours de piste de plus en plus délicats. Chaussée déformée, concurrents de plus en plus difficiles à doubler ou mauvaises conditions météo, il deviendra difficile de finir l'étape dans les temps.

Cette évolution est fort heureusement très progressive et servie, dans tous les cas, par un réalisme appréciable. Si le programme contient encore quelques « bugs » (il est ainsi possible, parfois, de faire le tour du circuit à l'extérieur de la piste sans subir le moindre dommage...), les scènes d'orage ou les chutes sont impressionnantes. *Super Cycle* est en quelque sorte le point de référence de ce challenge. Mise à part

l'impossibilité de jouer à deux — très regrettable, d'ailleurs — le programme pose clairement la recette de la réussite. Une recette qui ne fait pas l'unanimité des autres logiciels ! (Disquette Epyx pour *Atari ST*)

Dakar Moto : contre-exemple significatif, *Dakar Moto* a tenté l'impossible : une course sur piste et désert qui ne remplit pas vraiment son contrat !
La piste ici mise en place est bien peu



représentative de la réalité. Le graphisme y est quelque peu dénudé et l'animation manque de réalisme. L'avant de votre moto apparaît à l'écran : deux compteurs, deux rétroviseurs et un guidon témoignent de votre progression. Il s'agit de rallier Dakar avant vos cinq concurrents sans tomber en panne de vivres ou de pièces détachées.
Si l'on apprécie toujours le réalisme du scénario, la conduite doit suivre l'exemple. Vous accélérez donc, enclenchez le premier rapport et démarrez en souplesse. Il est très important de respecter l'accélération, de ne pas passer les vitesses avant d'avoir suffisamment accéléré. L'animation de la moto souffre d'un grand manque de réalisme. La piste défile bien trop lentement et l'effet rendu n'est convaincant qu'à vitesse maximum. Même chose pour le hors-piste annoncé. Dans un bruitage étrange et continu, la simulation ne bénéficie même plus des bords de piste. Il ne reste alors que le courage pour continuer l'aventure !
Ce manque de réalisme est d'autant plus regrettable que *Dakar Moto* possède un scénario efficace. La carte du territoire permet de suivre constamment l'évolution de ses adversaires et, peut-être, de couper à travers le sable sans perdre le nord. Une stratégie qui renonce alors à toute sa valeur. (Disquette Coktel Vision pour *Amstrad CPC*)

Enduro Racer : pour courir à nouveau hors des circuits classiques, *Enduro Racer* est le seul programme qui propose actuellement une simulation de moto-cross vraiment réaliste. Tant au niveau du pilotage que de l'ambiance rendue, on profite ici d'une animation de qualité pour un graphisme qui, s'il manque un peu de couleurs, possède un relief et une précision très agréables.
La course oppose plusieurs concurrents qui démarrent simultanément sur une piste bordée d'arbres. Le contrôle de la moto est assez simple. Pas de changement de vitesse, vous devez juste pousser les gaz pour démarrer. Au contraire de *Super Cycle* ou de *Dakar Moto,* l'engin est ici visible dans son entier. Il s'agit en fait d'un des



principaux avantages du programme. L'animation est excellente. La moto se cabre sous l'accélération, attaque les virages selon diverses positions d'angles très réalistes et le pied du pilote racle la poussière ! Le graphisme est assez stylisé, formes tracées à la manière des décors de simulateurs de vol. Ceci n'enlève rien au réalisme du paysage. Malgré un bruitage très moyen, l'ambiance rendue est convaincante.
Face à la précision de son animation, la conduite d'*Enduro Racer* est assez difficile. Outre la vitesse de la moto, vous devez suivre la piste et éviter un certain nombre d'obstacles, comme des troncs d'arbre qui barrent la route. Pour ce faire, il faut lever la roue avant au bon moment. *Enduro Racer* est le seul logiciel à proposer une telle option. Très bien rendue ici, cette action aurait été encore plus appréciée si elle n'avait pas été causée par une accélération trop vive. Vos exploits sont bien entendu sanctionnés par un ▸

temps de course limité. Les chutes sont souvent responsables du retard. Que l'on sorte de la piste ou que l'on manque l'obstacle, la moto s'envole dans les airs pour retomber quelques mètres plus loin. C'est très impressionnant ! Malheureusement, s'il est ici possible de jouer à deux — c'est une bonne chose —, chaque participant doit attendre son tour. Patience, patience ! Plus proche de l'action que du pilotage, *Enduro Racer* reste très réaliste. Outre les réactions de la moto, le décor en est le principal responsable. A noter aussi une excellente représentation du relief. A chaque « dos d'âne », la piste monte en scrolling sur l'écran, ce qui plonge immanquablement le conducteur dans l'angoisse ! Un bon programme qui devrait connaître très prochainement des adaptations sur d'autres machines. (K7 Activision pour *Spectrum*.)

Speed King : voici le plus anciens des titres testés dans ce challenge. Une course séduisante qui conserve actuellement une place honorable sur le circuit !
Sur un graphisme relativement simple, la simulation met entre vos mains un engin à boîte six rapports. Le menu de jeu est assez complet. Une dizaine de circuits, trois niveaux de difficulté et la possibilité de s'entraîner seul sur la piste. Voilà de quoi faciliter la prise en main de logiciel.



Si *Speed King* ne possède pas le graphisme de *Super Cycle*, il a su donner à la course une ambiance réaliste et ce, grâce à l'efficacité de la conduite. Le joystick vous permet d'accélérer grâce à la gâchette et de gérer la boîte de vitesses à l'aide de la manette. Le passage des différents rapports est moins réaliste que celui de *Dakar Moto*, par exemple, puisqu'il est toujours possible de démarrer, quelle que soit la vitesse en prise. Les accélérations et freinages sont efficaces et la moto va se pencher selon deux angles d'attaque. Cette course est en fait très classique. On y trouve cependant les qualités graphiques et sonores indispensables à la simulation.
Nous l'avons vu, la prise en main du logiciel est particulièrement agréable. Les phases d'entraînement vous permettent de concourir seul sur les divers circuits. Une bonne occasion d'apprécier les qualités de la machine et de s'apercevoir qu'il n'est pas question, ici, de sortir de la piste. Les dérapages, très bien rendus à l'écran, risquent d'entraîner votre moto dans un vol plané de grande envergure. Il est regrettable que la carte du circuit ne reste pas inscrite à l'écran durant la course.
Une deuxième difficulté surgit lorsque le pilote se lance dans la véritable épreuve : doubler les concurrents. Et pourtant, seule la première place peut vous permettre de remporter la course. Si l'on reste dans le peloton, on a toutes les chances de finir dans les flammes ! Cette particularité est parfois déprimante. Il est quasi impossible de remporter, dans un premier temps, une place intermédiaire. Enfin, de même que dans les logiciels précédemment cités, il est très regrettable de ne pas pouvoir courir simultanément avec l'un de vos fidèles acolytes. *Speed King* obtient malgré cela une bonne place au classement général, grâce à la précision et à la simplicité de son maniement. A noter également la qualité des bruitages, surtout en ce qui concerne les accélérations. Le moteur toussote avant de trouver son régime maximum. Un vrai régal ! (K7 Mastertronic pour *C 64/128*.)

Grand Prix 500 CC : bien plus récent, ce logiciel permet enfin à deux joueurs de lutter côte à côte. Ce principe, si répandu pour les courses automobiles, manque cruellement aux programmes précités. Un bon point pour *500 CC* qui bénéficie en outre d'une réalisation efficace. L'écran de jeu fait ici apparaître deux fenêtres verticales. Que l'on joue seul contre l'ordinateur ou avec un ami, cette disposition va vous permettre de suivre simultanément la progression des deux véhicules. En fait, toute la stratégie du programme est axée sur cette dualité. En haut de chaque fenêtre, vous pouvez surveiller, à chaque tour, le dernier chronométrage enregistré ainsi que le nombre de tours déjà effectués. Le circuit, choisi parmi dix, se dessine à l'écran. Un détail pratique, même si la position des deux joueurs n'est en rien spécifiée. La gestion graphique des motos est excellente. On retrouve les deux compteurs clas-

Sorcières, miradors, labyrinthes et démons ne vous feront pas de cadeau.

Sur Amstrad CPC

Le cadeau, c'est 4 super jeux pour 149 F*.

CAULDRON II

La vengeance de la citrouille...
Prenez garde, sorcières, squelettes, fantômes et autres gargouilles ! La citrouille contre-attaque !

GREAT ESCAPE

1942. Vous êtes prisonnier en Allemagne...
Pas pour longtemps ! La liberté est au bout du tunnel... Vivez la grande évasion du siècle !
C'est vous le héros !



REVOLUTION

Rouler n'est pas jouer ! Attention à la pesanteur et à l'inertie, balle qui roule ne rebondit pas toujours...
Un jeu à vous tourner la tête, en 3 dimensions !

SORCERY

C'est la lutte du Bien et du Mal !
Délivrez les magiciens prisonniers, et avec eux, emparez-vous du Château du Mal.
Face aux démons, le Bien l'emportera. Courage !

Les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette 195 F. Amstrad CPC 464, 664, 6128.

LBA

siques auxquels s'ajoutent une jauge d'essence et un témoin de vitesse. Bien plus fouillé que celui de *Speed King*, le graphisme est ici varié et agréable. La piste, doublement délimitée par une bordure et un muret défile dans un scrolling sans reproche. Les écrans de jeu sont plus petits qu'à l'ordinaire mais la précision de la conduite n'en souffre pas trop.
Servi par un seul joystick, l'*Amstrad* oblige bien sûr l'un des joueurs à choisir le clavier. Le maniement de la moto est heureusement d'une grande simplicité. Le réalisme des rapports de vitesse est convenable et, chose appréciable, il est possible de laisser le joystick en position neutre sans provoquer le ralentissement de la moto.
Cela permet de mieux négocier les virages et de reposer un instant les poignets du cham-



pion. Assurément très rapide, l'animation pose malgré tout un problème de conduite. La réponse au joystick n'est pas toujours instantanée. De ce fait, il arrive souvent que l'on accentue le mouvement pour risquer, au moment de la réponse, de heurter le bord de piste. Le logiciel est donc moins maniable que ses concurrents et nécessite une plus longue prise en main. Le plus difficile reste de ne pas frôler trop longtemps le muret qui borde la piste. Il est alors nécessaire de rétrograder sans cesse dans les virages et d'apprendre à gérer l'angle d'attaque et les dérapages de la moto. Après une période d'entraînement de deux tours, vous affrontez cinq adversaires. Mais seules deux motos restent sur l'écran. On bénéficie alors pleinement des deux tableaux de jeu. Vos concurrents y apparaissent lorsque vous arrivez à leur niveau et un tableau récapitulatif permet de contrôler, à tout moment, le rang occupé par chacun. Bien qu'elle ne possède pas l'ambiance de *Super Cycle*, cette simulation tire un énorme avantage de son double tableau de course. Et si la conduite y est plus délicate, elle n'en reste pas moins captivante, pour peu que l'on prenne le temps d'en assimiler les particularités. (Disquette Microïds pour *Amstrad CPC*.)

Full Throttle : cité comme exemple à ne pas suivre, *Full Throttel* apparaît comme un ancêtre en la matière. Une moto minuscule se lance à l'assaut de différents circuits. La conduite est réduite au strict minimum. Accélération, freinage, les bords de pistes ne sont pas plus mortels que les chocs entre véhicules. Tout ceci pour mieux profiter des deux derniers programmes testés et justifier l'absence des quelques logiciels



qui s'apparentent de très loin à ce genre de simulation ! La moto n'est alors que prétexte à l'action (pas sensationnelle d'ailleurs, voir *Scarfinger*, K7 Nice Ideas pour *TO 7/70* et *Full Throttle*, K7 Micromega pour *Spectrum*, testés dans *Tilt* n° 32) et les pilotes sérieux n'y trouveront aucune raison de risquer leur vie.

Il reste à souhaiter que ce type de simulation prenne prochainement son plein essor. Lorsque l'on compare la conduite de moto au pilotage automobile, de grandes lacunes apparaissent encore. Pas de pannes mécaniques ou réparations d'urgence, encore moins de pannes d'essence ou crevaisons. Le rallye tout terrain devrait inspirer de nouveaux talents (comme il vient de le faire pour Enduro Racer*) et surtout permettre à plusieurs concurrents de prendre le départ. Les deux-roues ont encore de l'avenir !*

Olivier Hautefeuille

SOS AVENTURE

Les guichets du temps

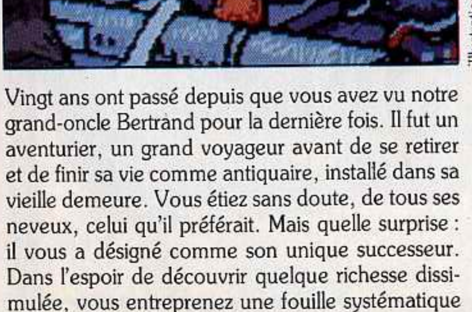
Mai apporte d'étranges coïncidences. Les clefs du temps gisent dans la maison de votre oncle disparu en laissant ouvertes les portes d'autres mondes : thème de deux des aventures. Les deux autres, graphique ou textuelle, vous entraînent, dans le passé ou le futur, vers de troublants voyages.

The Gateway

L'oncle a découvert douze mondes. Il en a rédigé le guide. Ne comptez que sur vous pour les parcourir. Graphismes et textes anglais de qualité.









Illustrations Jérôme Tesseyre

Vingt ans ont passé depuis que vous avez vu notre grand-oncle Bertrand pour la dernière fois. Il fut un aventurier, un grand voyageur avant de se retirer et de finir sa vie comme antiquaire, installé dans sa vieille demeure. Vous étiez sans doute, de tous ses neveux, celui qu'il préférait. Mais quelle surprise : il vous a désigné comme son unique successeur. Dans l'espoir de découvrir quelque richesse dissimulée, vous entreprenez une fouille systématique de sa demeure. Plutôt en mauvais état, laissée à l'abandon, la maison ne recèle en fait qu'une boîte de gemmes dont la valeur ne servira qu'à couvrir les frais de l'héritage. Vous découvrez cependant quelques vieux bouquins contenant des notes que votre oncle a prises au cours de ses voyages. Et, parmi eux, il y en a un qui attire tout spécialement votre attention. Son titre, « The Gateway » vous paraît bien mystérieux. Ce livre raconte une histoire, vieille de soixante ans, époque à laquelle l'oncle Bertrand acheta la maison. Vous apprenez qu'il y découvrit une porte, ouverte sur d'autres mondes et d'autres dimensions. Toujours d'après le livre, votre oncle aurait répertorié douze mondes. Pour chacun, il a donné une description détaillée et il a confectionné un guide. Une note annexée à la dernière page du livre dissipe vos doutes : toute l'histoire est vraie et votre héritage n'est pas le fruit du

hasard. Votre oncle vous a choisi à dessein. Il vous appartient alors de réclamer cet héritage, et pas seulement sur cette vieille demeure.
Au départ, vous vous trouvez dans le bureau de votre oncle. Sur un meuble se trouve la fortune que vous avez pu trouver dans la maison : quelques couteaux, une épée, quelques gemmes et les notes. L'écran se divise en trois fenêtres. La fenêtre centrale est utilisée pour l'affichage des graphismes et du texte. La ligne supérieure (la ligne titre) est réservée à l'affichage du lieu où vous vous trouvez. La deuxième fenêtre est située sur la droite de l'écran. Là sont répertoriés le nombre de coups joués ainsi que votre score. Ce dernier peut aller en augmentant, jusqu'à un maximum de 1 500 points pour ceux qui arrivent au bout de cette aventure, mais il peut aussi décroître si les actions entreprises sont trop fantaisistes. Dans cette fenêtre, se trouve également une « rose des vents » vous permettant de choisir la direction dans laquelle vous vous déplacez, en cliquant avec la souris. Enfin, deux icônes représentant l'une une image, l'autre du texte, vous permettent de basculer du mode graphique au mode texte. Un petit problème, cependant : vous ne pourrez utiliser le mode graphique que si vous disposez d'un deuxième lecteur de disquettes (si vous ne possédez qu'un seul lecteur, vous pourrez quand même bénéficier de ce mode en créant un disque virtuel d'au moins 170 Ko). Le graphisme, quant à lui, est plus qu'acceptable et adapté à l'ordinateur.
La dernière fenêtre, située au bas de l'écran, vous donne la possibilité d'entrer vos ordres. Le vocabulaire est correct, le programme comprenant environ six cents mots, et la bonne analyse syntaxique permettent l'entrée de phrases complexes telles que « Get the hot coal with the tongs ». Le tout, évidemment, en anglais. L'utilisation de la souris est optimisée. Outre le fait que l'on peut se déplacer en l'utilisant, une ligne « Menu » propose différents choix. Une option « General », tout d'abord, pour examiner une pièce ou afficher votre état de santé. Vous pouvez également choisir une description brève ou détaillée des lieux où vous vous trouvez. Bien sûr, rien ne vous empêche de sauvegarder et de restaurer votre personnage à partir de ce menu. Une autre option, « Inventory », affiche la liste des objets que vous transportez. Celle-ci est mise à jour en permanence. D'autre part, à la différence des autres jeux, le nombre d'objets transportables est limité non en nombre mais en poids. Enfin, la dernière option du menu est une fonction d'aide un peu particulière : chaque fois que vous la cliquez, vous perdez un point à votre score.
Un message s'affiche alors vous demandant de choisir entre différents mots-clefs, celui qui se rapporte à votre situation. Un deuxième message s'affiche alors vous demandant le niveau d'aide que vous désirez. Il y en a trois : simple, qui coûte deux points supplémentaires, substantiel, pour cinq points et, enfin, la réponse complète pour dix points.
Un jeu agréable, plein de découvertes et de rebondissements, où l'absence de son ne se remarque pas. Bref, un bon jeu d'aventure, pour tous. (Disquette Pryority Software pour *Atari ST*. Prix : E).

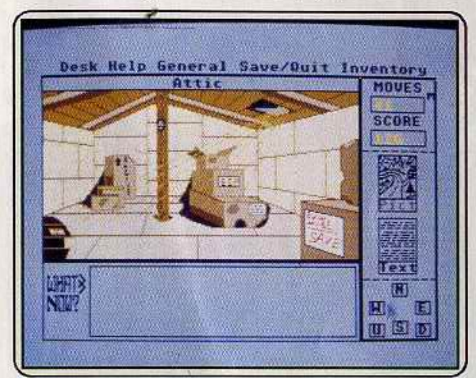
Didier Guilhem



Bertrand, le reclus avait en tête d'autres dimensions que celle, vulgaire, du ménage.



L'appât du gain vous pousse à la cave. Aucun trésor enterré : on n'est pas au Moyen Age !



Au grenier, du matériel mystérieux entassé. Il y a porte et porte, et il faut le savoir !

« L'heure du serpent »

Il s'agit de la deuxième partie des « Passagers du vent ». Toujours superbe, encore plus difficile. Soleil et sortilèges. Pour le plaisir.

Quelques mois à peine après le lancement du premier épisode des *Passagers du Vent* (présenté dans *Tilt* n° 39, page 52) sort la deuxième partie de l'aventure : « L'heure du serpent ». L'histoire de cette deuxième partie commence là où se terminait la première. Notre héroïne, Isa, part pour le Dahomey rencontrer le roi Kpengla. Elle agit dans l'intention de percer le mystère de son identité, afin de sauver Hoël apparemment malade d'un sort qui lui a été jeté. Les graphismes — toujours splendides — suivent le principe d'une scène de fond qui définit l'atmosphère de chacun des sept chapitres du jeu. De multiples vignettes apparaissent en surimpression au rythme du déroulement de l'épisode.
Nous avons testé la version tournant sur *Atari ST*. Ses graphismes profitent des capacités de la machine. Ils sont superbes. Quand nos personnages arrivent à la cour du roi, ils doivent surmonter la tension qui les oppose et des manifestations trop évidentes qui pourraient les mettre en péril. Isa hait Viaroux qui la courtise. Le roi, fort misogyne, n'apprécie pas la spontanéité de la seule femme de la troupe. Sa civilité lui fait proposer une démonstration de tir à l'arc, une femme abat une pintade sous les yeux du monarque et de ses hôtes. L'atmosphère semble se détendre. Pour peu de temps, hélas ! Car le monarque cherche à savoir si Isa manie habilement l'arc. L'arc non, mais le fusil peut-être. Viaroux propose d'utiliser un des fusils qu'il a offerts au roi. Boisbœuf lui déconseille instamment de suivre ces conseils. Qui croire ? Comment ne pas perdre la face ni heurter la susceptibilité du roi dont l'aide est décisive ?
Qu'elle ait adopté ou non le comportement le plus judicieux, l'apparition du sage dans la fenêtre viendra bientôt annoncer la clôture du chapitre. Il pose une question et vous devez cliquer le portrait du personnage le mieux à même d'y répondre. Ces interrogations entreront en compte dans la solution des dernières péripéties de l'aventure.
Des améliorations notables enrichissent ce nouvel épisode. Des détails d'abord : la musique change selon les chapitres. Plusieurs mini-séquences d'animation sont disséminées çà et là dans l'aventure. Les chapitres démarrent systématiquement en cliquant l'image principale et parfois une action décisive s'enclenche à partir des vignettes.
Gare aux coups de feu impromptus à force de trop chatouiller les personnages avec le curseur !
Plus essentiel : la touche R commande un retour de ▸



Tout dépend de la réponse d'Isa. Les effets en apparaîtront trop tard pour réagir.


Certes l'exploit suscite l'admiration. Il crée une situation en forme de piège.



Isa relève le défi, elle doit se méfier des crocs-en-jambe de ses faux amis.

Les vignettes rendent bien le mouvement dans un jeu sans véritable animation.



Vous allez bien, merci. Mais où diable trouver un équipage et de quoi le nourrir ?

toutes les séquences du chapitre à une vitesse plus ou moins rapide. Et, surtout, le jeu est beaucoup plus difficile. Atteindre le but demande plus d'instructions, plus de réflexion devant les alternatives proposées. L'option de sauvegarde n'en devient que plus précieuse !

Une caractéristique diabolique échappera à votre perspicacité dès vos premières tentatives : même si vous choisissez une « mauvaise » option, l'aventure continue. Vous passez alors à un chapitre suivant, vous rencontrez moult lions, négriers, rites vaudous mais vous n'entrez jamais dans le dernier chapitre. Des rebondissements vous resteront inconnus. Plus encore que dans les premiers *Passagers du Vent*, la notion de parcours sans faute est dénuée de sens : arrive-t-on au dénouement qu'on a encore bien des merveilles à découvrir dans le jeu, à des stades antérieurs traversés mais pas explorés jusqu'au bout.

(Disquette Infogrames pour *Atari ST*. Prix : D. Annoncé aussi sur *TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MO6, MSX2, Amstrad CPC 464/664/6128, Amstrad PC 1512*, compatibles *IBM-PC* monochromes et carte EGA.)
Denis Scherer

Le passager du temps

La villa de l'oncle ouvre sur le grand large. L'humour du chat n'occulte pas une aventure complexe et difficile, mais cohérente. Embarquement immédiat !

Non, je n'ai pas commis de faute de frappe, *Le passager du temps* ce n'est pas du vent. Ere informatique ne manque pas d'air et le souffle de la parodie des *Passagers du vent* de Infogrames semble avoir atteint aussi les noms : *Le passager du temps* est programmé par Bregeon (et Beaujouan) quand ceux du « vent » s'inspirent de Bourgeon.

Une différence essentielle dépasse l'anecdote : autant on peut reprocher au jeu d'Infogrames d'être trop facile à parcourir (son intérêt réside ailleurs), autant les programmeurs d'Ere Informatique ont misé sur la complexité du jeu. Rappelons que *Sram I* et *II* d'Ere Informatique ont aussi été traités de jeux trop courts.

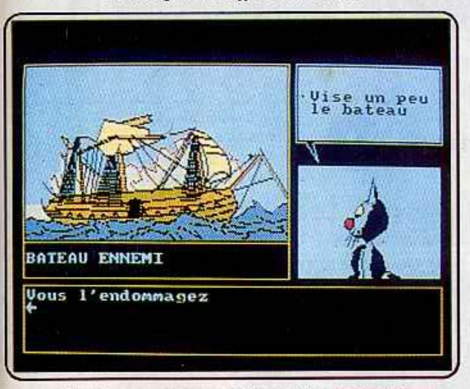
Au fait. Votre oncle inventeur a disparu. Vous frappez à la porte de sa villa. Un chat facétieux et anonyme squatte une fenêtre graphique et une fenêtre texte dont il ne décampera pas. Il vous abreuvera de calembours approximatifs et de grimaces jusqu'à votre décès prématuré ou jusqu'à la lointaine fin de l'aventure.

La porte de la villa de votre oncle est fermée. La clef est restée dans la serrure, à l'intérieur. Une poubelle et une boîte aux lettres agrémentent le décor banal. Comment entrer ? C'est simple : examinez la poubelle, renversée par un chat errant. Elle contient un journal. Rien à y lire d'utile mais découpez-en soigneusement une feuille. Puis glissez-la sous la porte. Et secouez cette fichue porte jusqu'à ce que cette damnée clef tombe sur le journal. Tirez-le alors délicatement vers l'extérieur. La clef viendra avec, par la large fente sous la porte. Elémentaire, mon cher Watson ? Voilà dévoilés les secrets du premier des quatre-vingt-dix tableaux de l'aventure. Dès l'entrée dans la villa, une alarme se déclenche. Ener-

vant ! Vous l'arrêterez sans avoir à sortir de la pièce. En revanche, il faudra explorer le sous-sol pour mettre en route le groupe électrogène. En effet, la lampe torche éclaire un moment, mais comment mettre en marche un ordinateur avec elle ? Je passe les détails... L'oncle a mis au point une machine à voyager dans le temps, réglée sur Saint-Malo en 1754, à l'époque des corsaires.
Et vogue le navire ! La Licorne ne demande qu'un équipage et un capitaine pour écumer les océans. Recruter l'équipage dans les tripots, prendre des tuyaux sur l'avenir auprès d'une tzigane qui dansera volontiers avec vous, voir Saint-Malo et embarquer ! L'histoire se poursuit à un rythme effréné : abordages, combats en mer, sur plusieurs îles, à la Baie des pirates entre aborigènes et jésuites.



Graphisme plus que correct, mais pas moyen de couper le sifflet au chat !



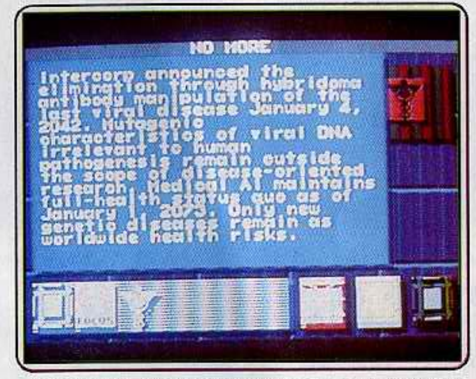
Parti comme un polar contemporain, le jeu bascule dans l'univers de la grande aventure.

Les nombreux graphismes d'excellente qualité, quelques séquences bien animées, un scénario cohérent dans ses grandes lignes devraient assurer au *Passager du temps* une carrière de classique de l'aventure. Le jeu est difficile. Certes, si vous pataugez trop, le chat vous aidera un peu, si vous êtes gentil avec lui. Mais l'analyseur syntaxique n'accepte pas les fautes de français. « Prendre bol » laissera le bol de marbre, il faut l'impératif. « Prend bol » ne vous conduira à rien, « prends bol » ou « prends le bol » marcheront. Les flèches et les touches de fonction accélèrent le jeu en réduisant la frappe : F2 pour « discute avec », F3 pour « navigue », etc. La musique d'ouverture convainc aussi peu que les autres sur l'*Amstrad CPC*. Les rares bruitages valent mieux. Le jeu permet jusqu'à dix sauvetages aux moments que vous choisirez. Vu la difficulté du jeu et la facilité des chutes à la mer, d'un mauvais code rentré là où la machine en attendait un bon, les dix sauvetages ne sont pas de trop... (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC 464/664/6128*. Prix : C.)
Denis Scherer

Portal

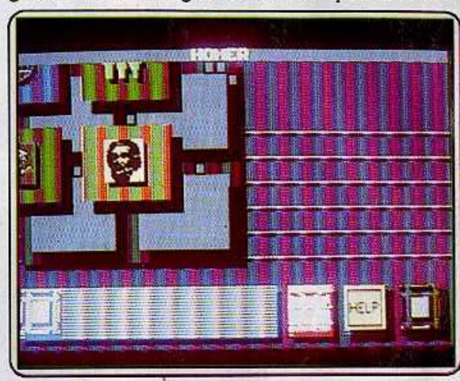
Trois disquettes pour un roman informatique attachant. Portal est la porte de l'imaginaire. De celui du monde de 2093 déserté par ses habitants et de votre imaginaire.

Passionnant et original, *Portal* est une aventure textuelle d'un genre nouveau, plus proche du roman que du jeu pur. Le joueur entreprend un double voyage dans la mémoire d'un ordinateur et au cœur d'une civilisation. Il découvre, fasciné, la destinée d'un monde carré et policé qui a basculé dans l'irrationnel par la faute d'un adolescent. Tout est dans le style et la progression du récit. C'est justement ce qui fait la force et la faiblesse de l'aventure. Rob Swigart a su donner vie et réalisme à une fiction malheureusement entièrement en anglais. Le programme ne séduira donc que les anglicistes confir-

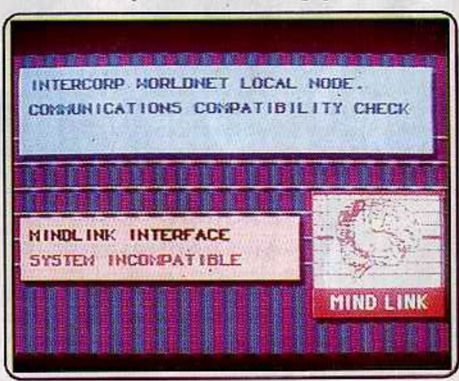


La santé physique et mentale de ceux et celles qui approchent Portal est en jeu.

més. Les autres, malgré la traduction en cours des notices, ne comprendront rien à l'histoire. D'autant que la longueur des accès disquettes et la rareté des graphismes ne sont pas là pour faciliter l'approche du jeu.
Vous êtes parti en mission, il y a tout juste trois siècles et de retour, rien n'est plus comme avant. Buildings inanimés, rues désertes, tout le monde a fui. Tout le monde sauf un curieux ordinateur biologique personnalisé par Homère, une intelligence artificielle vivante.
Votre premier indice est un manuel à l'usage des rescapés. Ce « Worldnet Emergency Operating Instructions » est à la fois votre guide dans les arcanes de l'ordinateur et la notice du jeu.
Le but de l'aventure est de comprendre peu à peu ce qui s'est passé en voyageant à travers les fichiers de Worldnet symbolisés à l'écran par douze icônes : histoire, médecine, science, démographie... Ceux-ci s'ouvrent progressivement à vos investigations grâce au travail d'Homère.
En guise d'introduction, le témoignage d'Ezekial Fortune retrace la déconfiture d'un monde rongé par un mal nouveau : la migration. 23 novembre 2093 : « Mon câblage cérébral est devenu fou, j'ai des hallucinations, je vois un garçon qui arpente un champ lumineux. » 25 novembre 2093 : « Le conseil général filtre les données des individus qui résistent à la migration. Quelle migration ? Il faut que les gens aillent quelque part où ils ne meurent pas. » 26 novembre 2093 : « J'ai trouvé un nom, Peter Devore. Cela devient terriblement archaïque, je dois maintenant utiliser un clavier. Les terminaux holographiques sont en panne. » 29 novembre 2093 : « Toujours aucune réponse de Genève. Je laisse ce journal. Peut-être quelqu'un le trouvera-t-il. Maintenant je... »
De son côté, Homère vous livre ses états d'âme : « Nous avons toujours voulu faire de notre mieux, mais Peter nous a tous pris de court. Personne ne pouvait anticiper ce qu'il a fait. » L'histoire prend corps au fur et à mesure des découvertes. Visiblement, à la suite d'une erreur d'aiguillage, Peter a découvert Portal, les portes de l'imaginaire. Il aurait entraîné la population entière dans son sillage au grand dam du gouvernement politico-infor-

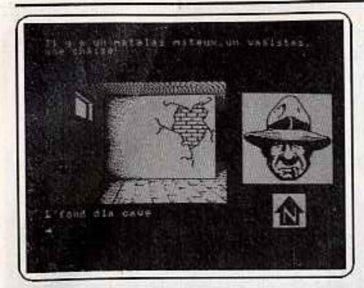


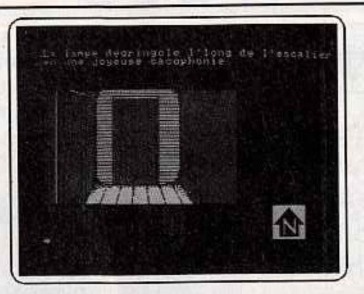
Homère votre interlocuteur est une intelligence artificielle mais biologique.

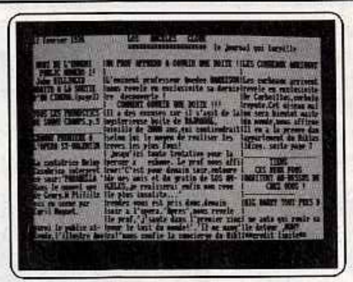


Sentir la poésie des réseaux exige l'immersion totale dans l'univers du jeu ?

matique, impuissant devant l'ampleur du phénomène. Face à un monde déshumanisé et technocrate, une poésie est née, une nouvelle dimension a vu le jour. Vous l'avez compris : tout est dans la force des descriptions et le talent du conteur.
L'ordinateur permet la construction du récit au rythme de chaque joueur et donne l'ambiance sonore très spectaculaire sur *Amiga*. Nous avons testé les versions *Commodore 64* et *Amiga*, très proches l'une de l'autre.
L'essentiel du jeu, le texte raparti sur trois disquettes, reste inchangé. Seul varie le graphisme des icônes qui jouent un rôle accessoire dans l'aventure. Ennuyeux ou captivant, selon les goûts, *Portal* s'éloigne des sentiers battus et crée une nouvelle race de jeux : les romans informatiques (computer novel). Il s'adresse à tous ceux qui aiment qu'on leur raconte des histoires, à ceux pour qui l'image pixellisée restera toujours en retrait face à l'imagination.
(Disquette Activision pour *Commodore 64*, *Amiga*, *IBM-PC* et compatibles. Prix : C ou D, selon la version.)
Nathalie Meistermann


La cave : Harry va bien sortir.


Le vacarme attire vos geôliers.

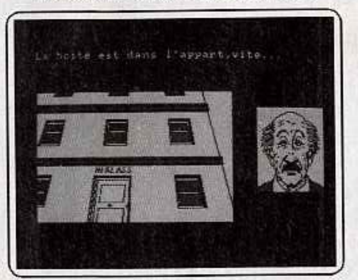

Après un bref moment de détente,

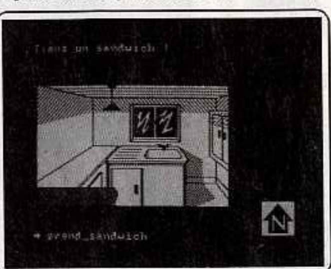


coupez vos liens avec le rasoir…



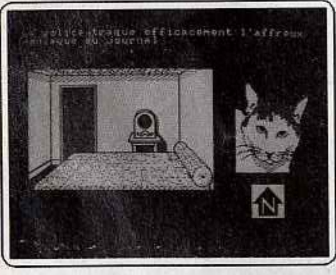
… pour en finir avec les jumeaux,

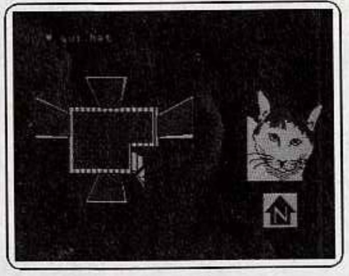

Le prof est enlevé sous vos yeux.


Cherchez le sandwich…



… et donnez-le au corbeau !


L'agenda : un premier indice.


Vous avez juste le temps…



… de découvrir la boîte.



En attendant la prochaine mission.

La fin des Harry-Co



Enquête policière ou contre-espionnage, Stéphane Brian est venu à bout des jumeaux. Toutes les astuces pour découvrir une mystérieuse boîte.

Sinistre journée que celle-ci. Alors que vous étiez tout simplement sorti acheter votre journal, vous vous retrouvez bientôt ficelé dans une cave humide ! Deux gardiens à éliminer, les jumeaux Harry et Harry, et en route vers la mystérieuse boîte de Rajmahal !

Pas de panique, cette aventure se joue en finesse… Il s'agit dans un premier temps de venir à bout des deux brutes qui vous séquestrent. Difficile d'agir quand on a les mains attachées dans le dos ! Le bilan de vos forces s'avère cependant positif…

Quelques minutes de cruelle attente, les deux jumeaux passent enfin dans la pièce voisine, puis montent l'escalier en refermant la porte derrière eux. Il faut à tout prix réouvrir cette issue. Prenez la lampe qui se trouve sur la table et jetez-la dans l'escalier. Abrité dans le cagibi, on entend bientôt passer les deux gardiens. Juste le temps d'entrer dans la salle principale pour mettre à jour une arme efficace… Une fois cachée, celle-ci restera en votre possession. Il faut ensuite poursuivre l'exploration de la maison. Au nord se trouve la cuisine. Inutile d'interroger le miroir ou de regarder par la fenêtre… Seul le rasoir sera utile à votre cause. Dans votre position actuelle, il est malheureusement impossible de tenir plus d'un objet à la fois. Qu'importe, l'essentiel est ici de préparer le terrain pour une seconde offensive. Harry vient de vous découvrir. Cette première et douloureuse étape se termine par un uppercut retentissant…

De retour dans la cage, il faudra à nouveau attendre que sortent vos geôliers. Ces derniers n'ont fort heureusement pas refermé la porte qui mène à l'étage… Soyez alors plus prudent que jamais. Une seule chance de survie, il faut progresser avec prudence et surtout écouter le plus souvent possible ce qui se passe autour de vous… Harry et Harry sont dans le corridor. Au nord de la maison se trouve toujours le rasoir. C'est ici la plus périlleuse phase du jeu. Après avoir posé près de vous l'arme précédemment acquise, vous coupez vos liens pour sentir enfin le sang courir à nouveau dans vos poignets endoloris… Tout juste le temps de s'armer à nouveau, Harry surgit à vos côtés pour un match difficile ! La victoire dépend alors de votre rapidité de frappe… au clavier !

Vous avez bien sûr pris le dessus. Il ne reste dans la maison que le deuxième jumeau. Le revolver du premier lui réglera son compte !

La deuxième étape du jeu vous laisse seul en piste. Le professeur vient d'être enlevé à son tour et l'immeuble qui vous fait face est désert pour un moment. Le corridor donne accès à votre propre appartement. Le sandwich qui s'y trouve sera par la suite très utile… Il s'agit ensuite de prendre l'ascenseur pour attendre le palier du premier.

Face aux deux portes fermées, il ne vous reste plus qu'à emprunter la fenêtre… En équilibre sur la corniche, soyez gentil avec le corbeau et attrapez la serviette qui pend à la fenêtre du professeur ! Un nouveau palier dévoile quatre portes : cela permettra aux téméraires de découvrir des spaghettis pour le chat, un agenda pour les rendez-vous futurs, une clé pour la sortie et une boîte pour le succès !

Cette dernière partie est assez facile. Elle représente pourtant votre entrée dans l'univers trouble du contre-espionnage. Affaire à suivre dans *Mission Torpedo*, une solution lecteur que nous espérons recevoir bientôt… Bon courage à tous les aventuriers ! (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*).

Merci aux aventuriers et aux aventurières pour les solutions complètes :

Nicolas Chambaz de Saint-Germain-en-Laye, 78100 ; Thomas Carillon de Paris, 75016 ; Stéphane Baës de Sète, 34200 ; Laurent Andrianstiferana de Osseja, 66340 ; Anonyme pour Zorro sur C 64 ; Benoît et Michel Rigaux de Neufgrange, 57910 ; Régis Garruchet de Marly-sur-Arroux, 74120 ; Olivier Pereira, Souvigny-Bellevue, 03210 ; Paulo de Matos de ? pour l'Ile Maudite sur Spectrum ; Henri « Woolfen » de ? pour Dragon's Lair sur C 64 ; Airald Bastide de Dammartin-en-Goelle, 77230 ; Frédéric de ? pour Dallas Quest ; Bernard Titeux, 4949 Frooz, Belgique.

Masters of the Univers

La terre tremble, le péril est proche et l'infâme Skeletor reste votre ennemi très dangereux !

aventure graphique : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
– : bruitage
B : prix

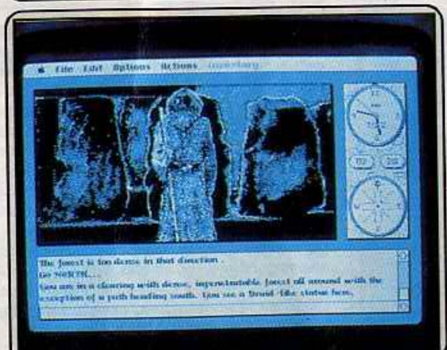


Chevauchée fantastique pour les adeptes de la fiction moyenâgeuse, *Masters of the Univers* est une aventure graphique classique, à ne pas confondre avec le logiciel d'action du même titre (testé dans *Tilt* 40 pour *Spectrum*). Vous quittez le château du roi pour combattre l'infâme Skeletor bien connu des amateurs de dessins animés. La terre tremble et le péril est plus proche qu'il n'y paraît. Le royaume se compose de diverse bâtisses, accessibles entre elles par des routes, ce qui paraît finalement assez logique. Le contexte graphique aurait pu être plus attrayant. Les tableaux sont trop statiques et sans grande prétention. Et puisqu'il n'existe plus aucun bruitage, il faudra compter sur votre imagination pour parfaire l'ambiance de l'aventure. Le vocabulaire est heureusement assez varié et permet d'enchaîner diverses commandes afin d'accélérer le jeu. La stratégie reste quant à elle (trop...) classique, avec les éternels « examine... get... » qui mettront entre vos mains les indices de la réussite. A noter enfin une intéressante option de « boot » qui reprend la partie, sans sauvegarde, immédiatement après la mort, à la dernière position occupée. (Disquette US Gold pour *Commodore 64/128*). O.H.

Arazok's Tomb

Une énigme pour les anglicistes : quels sont les secrets de la secte d'Arazok ? Ne perdez pas la boussole !

aventure : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★★ : bruitage
F : prix



Mais quels sont les secrets que cachent les druides de la secte d'Arazok ? Telle est l'énigme que vous devez résoudre ici. Attention toutefois : ce programme et entièrement en anglais. Si cela n'est pas un obstacle pour vous, laissez-vous charmer par des graphismes précis créateurs d'une ambiance chaude et propice au secret. Les nombreux tableaux proposent des situations variées. Cependant, il arrive que certains détails importants n'apparaissent pas au premier abord. La gestion de l'aventure est confiée à un analyseur syntaxique doublé de commandes à menus déroulants. La disposition de l'ensemble est simple : texte en bas, images au centre, menus en haut. A noter que la partie droite de l'écran comprend une montre et une sorte de boussole qui permet de se déplacer. L'accès de l'ensemble est simple. Il est regrettable, toutefois, que l'analyseur syntaxique ne soit pas plus poussé. En effet, il ne reconnaît pas les pluriels, ce qui le rend trop contraignant. Cependant, il offre la possibilité de consulter le déroulement de l'action du début à la fin. Bref, *Arazok's Tomb* est un programme honnête. Mais sans plus. (Disquette Aegis pour *Macintosh*). M.B.

Phantasie II

Des donjons, des monstres, et toujours le maléfique Nikédamus... Parviendrez-vous à le vaincre à nouveau ? Courage !

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitage
D : prix



Dans ce second volet de *Phantasie*, Nikadémus, le puissant et maléfique sorcier fait encore parler de lui. Il a reconquis le pays et ses légions maléfiques parcourent la contrée. Parviendrez-vous à le vaincre une seconde fois ? La question est d'importance. Vos aventuriers pourront être créés ici ou provenir de *Phantasie I*. Dans ce cas, ils perdront pratiquement tous leurs points d'expérience et leur argent et ne garderont que les sorts divins et le bâton de Nikadémus. L'aventure se déroule selon une mode quasiment identique au premier volet. Il existe cependant quelques différences. On découvre, en effet, quelques monstres nouveaux. Vos aventuriers auront désormais la possibilité de lancer des rochers à vos agresseurs et cela, quelle que soit leur position. Les donjons sont plus complexes et, surtout, l'accès des différentes régions plus difficile : outre le plan matériel, vous devrez vous rendre dans deux plans éthérés. On y accède en passant dans une chambre de téléportation située dans un donjon et en fournissant le bon code trouvé dans un autre donjon. Cet excellent jeu de rôle vous tiendra certainement de nombreuses heures en haleine. (Disquette S.S.I. pour *Atari ST*). J.H.

Grange Hill

Une mission ardue en temps limité : Gonch risque sa vie pour recupérer son baladeur.

aventure/action : type
10 : intérêt
★★ : graphisme
★★ : animation
★ : bruitage
B : prix



Pour récupérer son baladeur confisqué à l'école, le jeune Gonch part à la recherche d'indices susceptibles de lui venir en aide. Une aventure très maniable mais qui manque un peu de dynamisme. *Grand Hill* ne bénéficie pas d'un contexte sonore et graphique captivant. Faute d'ambiance, l'aventure va uniquement faire appel à la stratégie. Après avoir découvert un télescope, un livre d'histoire et un morceau de chaise, il s'agit de traverser le canal. Un menu, appelé à l'aide de la manette, propose divers modes d'action. Il est ainsi possible de parler aux personnages rencontrés, de saisir, poser ou utiliser des objets. Si le joystick sert également à manier votre personnage à travers les rues de la ville (Gonch saute pardessus les obstacles), ce n'est certes pas l'aspect le plus important du programme. Il est bien plus difficile de définir le rôle des différents indices et d'y adapter sa progression. Cette mission reste ainsi relativement ardue. Pour un temps de jeu limité (il faut être rentré chez soi avant minuit...), plusieurs tentatives seront probablement nécessaires puisque toute mauvaise manœuvre est mortelle et que la sauvegarde n'est pas au programme ! (K7 Argus Press Software pour *Amstrad CPC*). O.H.

Kayleth

La planète Zyron. Un tapis roulant mortel, un univers angoissant, un dictateur et... tenez bon !

aventure/graphique : type
8 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitage
A : prix

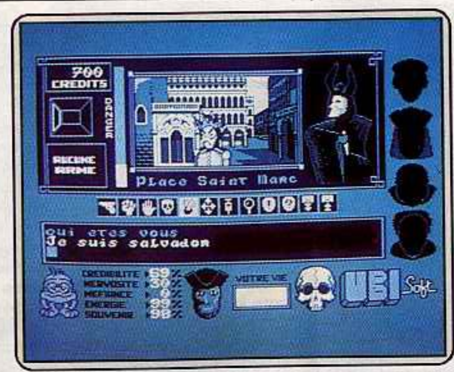


Kayleth est un dictateur qui règne en maître sur la planète Zyron. Vous apparaissez, lié sur un tapis roulant mortel, promis à une mort soudaine. Un départ ardu qui va peut-être vous permettre de découvrir, malgré tout, les salles futuristes de cet univers. Sans aucun bruitage pour l'étayer, cette mission manque quelque peu d'ambiance. Les graphismes, de bonne qualité, ne facilitent pas cependant la mise en place du plan des lieux. Dès le début de vos investigations, vous allez être sans cesse poursuivi par un androïde ennemi. Impossible alors de fouiller tranquillement une pièce donnée. Seuls de très nombreux allers et retours vous permettront de collecter les indices essentiels. Une option de sauvegarde rapide qui vous invite à recommencer l'aventure dans la dernière situation connue facilite heureusement l'enquête. Le vocabulaire et les réponses de l'ordinateur sont assez clairs et précis. En revanche, la gestion du clavier est d'une lenteur déprimante et surtout... bien énervante. On aurait grandement apprécié quelques touches préprogrammées ! Dommage enfin que la difficulté de la mission ne soit essentiellement liée aux morts trop fréquentes. La stratégie en souffre beaucoup. (K7 US Gold pour *C 64/128*). O.H.

Masque

Meurtre à Venise durant le carnaval. Surface des masques mais psychologies réalistes

aventure graphique : *type*
13 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*

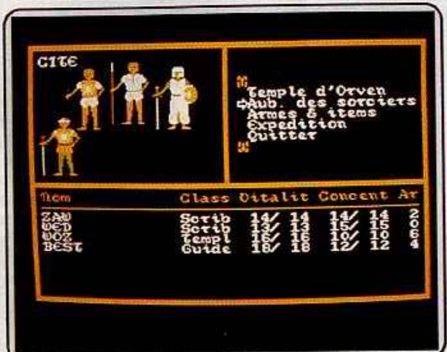


Votre femme est morte poignardée lors du grand carnaval de Venise. Votre but : retrouver le seul témoin du drame et venger votre bien-aimée. Dès que vous croisez quelqu'un, l'ordinateur vous donne accès à un menu complexe. Il est alors possible d'interroger le personnage, de le menacer ou même de l'assommer pour lui dérober un revolver, de l'argent ou un masque qui préservera votre incognito. Si le contraste graphique est d'excellente qualité (beauté du décor, conception de l'écran de jeu, etc.), l'aventure est bien trop dangereuse ! Il arrive que vous soyez vous-même poursuivi par les assassins de votre épouse. Quoique vous fassiez, ceux-ci vous rattraperont immanquablement après cinq minutes de jeu. Et s'il est toujours possible de sauvegarder la partie, l'aventure y perd quand même une bonne part de son intérêt. A l'inverse, la complexité et le réalisme de votre personnage sont très intéressants. Plusieurs critères témoignent en effet de votre état moral : nervosité, crédibilité, méfiance vis-à-vis de vos interlocuteurs ou souvenir. Autant de données qui décuplent la stratégie du jeu et font que *Masque* mérite votre attention. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Les Templiers d'Orven

Les membres de votre équipe pourront passer à l'ennemi durant ce jeu de rôle graphique.

jeu de rôle : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



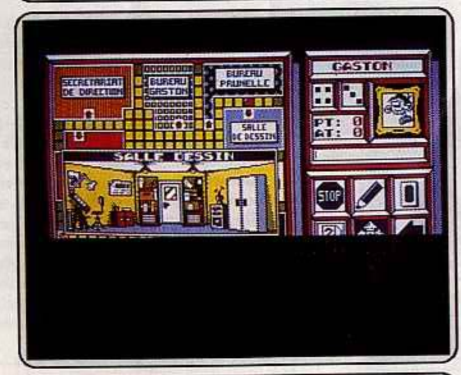
C'est dans l'auberge d'Orven que vient de se constituer votre nouvelle équipe. Un guide, deux guerriers, un scribe, tous nouvellement armés selon leur fortune personnelle. Pour conquérir le savoir, la magie et les pièces d'or et d'argent, voici une quête classique qui respecte les règles essentielles du jeu de rôle. Votre aventure va bien entendu se dérouler selon une succession de voyages à travers le royaume d'Orven avec retours à l'auberge ou au temple. C'est dans ce dernier que va se concrétiser l'évolution de votre savoir. Instruit par les prêtres selon les points d'expérience que vous possédez, vous vous enrichissez de nouveaux pouvoirs, de nouvelles armes. Cette « croissance » personnelle est intéressante. Chaque personnage évolue individuellement, il peut même quitter votre équipe pour rallier l'ennemi. Et puisque toutes les parties sont automatiquement sauvegardées, vous risquez plus tard de rencontrer vos anciens compagnons de route ! Ceci mis à part, le scénario du jeu est classique et sans surprise. Labyrinthes, combats, points de vie, une lutte qui s'agrémente d'un contexte graphique éloquent et d'une grande facilité de maniement. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) O.H.



M'enfin

Gaston Lagaffe gaffe sur l'écran de votre CPC. Longtarin mène l'enquête de la cave au grenier.

aventure/cluédo : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitage*
B : *prix*

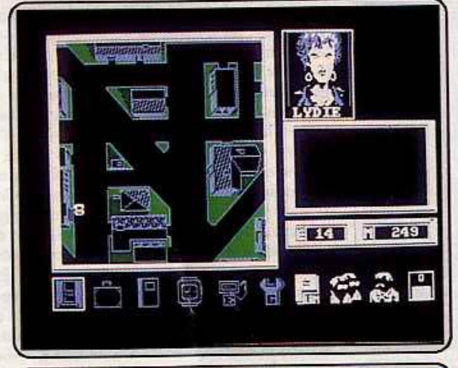


Première apparition de Gaston Lagaffe sur les écrans. *M'enfin* met en scène tous les personnages de Franquin pour une classique partie de Cluédo. Qui a détruit le gaffophone ? Le coupable est encore dans l'immeuble, son arme est cachée quelque part. Gaston part à l'aventure au même moment que son ennemi juré, Longtarin. Soutenu par un graphisme agréable, l'intérêt de cette partie tient essentiellement au vécu des personnages qui l'animent. Le dessin est aussi proche de la B.D. qu'il est possible et l'on aura grand plaisir à retrouver Prunelle, messieurs Boulier ou De Mesmacker. L'écran met en place diverses fenêtres de jeu. Le choix des options, effectué à l'aide du joystick, est particulièrement agréable et aisé. Entre les différents niveaux de l'immeuble, vous allez visiter le maximum de pièces (tout dépend de votre jet de dés) et tenir à jour votre carnet d'enquête. Longtarin, lorsqu'il est manié par l'ordinateur, est un détective de première qualité. Gaston fera, quant à lui, sauter les plombs et rougir mademoiselle Jeanne. Il est très vite possible de proposer une solution, en dénonçant l'un des personnages et en indiquant l'arme utilisée ainsi que le lieu du drame. Un logiciel attachant ! (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Big Band

Le casse du siècle ? Bonne idée pour mener grand train. Encore faut-il savoir l'organiser méticuleusement.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
C : *prix*

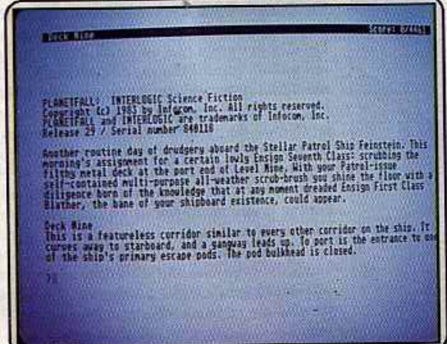


Pour réaliser vos rêves les plus fous, il vous faut de l'argent et c'est le hic. Comment se procurer une grosse somme de nos jours ? C'est simple : il suffit de faire le casse du siècle. Pour réussir cette opération, vous devez vous allier avec certaines personnes. Evidemment, il est nécessaire de porter la plus grande attention au choix de vos relations : un accident est si vite arrivé et un bon coup, si facilement récupérable par d'autres. Une fois les préliminaires remplis, il ne vous reste plus qu'à réaliser le casse. Simple, non ? Il est regrettable que le scénario de *Big Band* soit plus ou moins inspiré de *22, V'là les flics* (un logiciel pour *Apple II* vieux de deux ans). Cela n'enlève cependant rien à la qualité de réalisation de l'ensemble. Les dessins sont très soignés et les teintes sont fonction du type de votre moniteur (couleur ou monochrome). La gestion de l'aventure est confiée à un système mixte composé d'icônes et d'un analyseur syntaxique. Ce dernier est fort limité mais donne une capacité d'action largement suffisante. Notez que le vocabulaire est rappelé à l'écran. Bref, un programme relativement convivial et distrayant. (Disquette Softhawk/Fil pour *Amstrad CPC*.) M.B.

Planetfall

La Patrouille des Etoiles dans le pétrin. Et vous, égaré sur une planète inconnue.

aventure : *type*
13 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
★★★★ : *difficulté*
★★★★ : *dialogue*
C : *prix*



Vous voici engagé dans la très célèbre Patrouille des Etoiles. Votre seule mission consiste à garder votre poste sans faillir. C'est loin d'être facile ! Pourtant une curiosité bien naturelle vous ronge et je gage que vous ne tarderez pas à vouloir explorer le splendide vaisseau sur lequel vous vous trouvez. Mais gare à vous si votre supérieur vous découvre loin de votre poste. Il aura vite fait de vous y renvoyer avec un blâme ou même avec un coup de pied au derrière. Retournez donc à votre poste et attendez. Bientôt, une explosion retentit à bord du vaisseau. Or par chance, vous vous trouvez à proximité d'une des capsules de secours. Montez vite à l'intérieur et sanglez-vous pour éviter de prendre un mauvais coup. Laissez faire le pilote automatique et vous vous poserez sans encombre sur la planète la plus proche. Mais la partie n'est pas gagnée pour autant. Votre appareil est en équilibre instable sur le bord d'une falaise et tombe à l'eau au moindre de vos mouvements. Il s'agit alors d'agir vite pour ne pas périr noyé. Le scénario de cette aventure uniquement textuelle est bien construit et le dialogue facile augmente l'agrément du jeu. (Disquette Infocom pour *Atari ST*.) J.H.

Message in a bottle

Patrick

Qui peut m'aider dans **Ultima IV** *pour les sorts dont voici les lettres codes : F, I, P, Q, R, T, U, X, Y, Z, et où recruter Katrina la bergère ? Pour avoir beaucoup d'herbes une seule pièce d'or suffit. Economisons.*

Dans **Ultima III** *version française, où insérer les tarots dans le manteau d'Exodus et où trouver la quatrième rune ? Existe-t-elle ?*

Benny Hill

Voici quelques pokes pour C 64, toujours après un « reset » :

– **Trap Door** *: poke 14914,96 puis SYS 14336 (redémarrer) = temps illimité.*

– **Light Force** *: poke 11547,5 puis SYS 6713 (redémarrer) = vies illimitées.*

– **Camelot Warriors** *: Poke 23730,234 ; poke 23731,234 ; poke 23732,234 puis SYS 16384 = vies illimitées.*

– **Erebus** *: poke 2379,106 ; poke 2380,9 = enlève la détection des sprites avec l'écran.*

Poke 2392,9 = enlève les collisions entre sprites = SYS 12117.

– **Space Harrier** *: poke 5834,96 = temps illimité,*
poke 6010,173 = vies infinies,
poke 6666,234 = détruit tous les objets à l'écran,
poke 14631,127 = moins vite,
poke 2456,69 = plus vite,
= SYS 2128.

– **Scooby Doo** *: poke 7450,96 puis SYS 2560 = détection de collision (Scooby/fantôme).*

– **The Sentinel** *: poke 6679,173 ; poke 851210 puis SYS 16128 = énergie infinie.*

– **Terra Cognita** *: poke 26703,255 puis SYS 24576. = utile.*

– **Druid** *: poke 35744,0 = remplissage automatique de l'énergie,*
poke 35731,12 = action sur les fantômes = SYS 5120.

– **Xevious** *: for I = 1TO3 : poke 5662+I,234 :next. for I = 1TO3 : poke 5634+I,234 :next/ = vies illimitées*
= SYS 5000.

Have a good time.

Michaël

Trucs en pagaille : dans **la Java du privé** *; le numéro de téléphone est 81.47.08.54.*

Dans **le Crime du parking** *certains achats sont indispensables : du parfum pour Rita, une hache pour la porte de l'immeuble, des fleurs pour la vieille, du vin pour le clochard ; un jouet pour le vendeur de meubles.*

Dans **Paranoïak**, *le numéro de téléphone de Béatrix est 2512018.*

Dans **L'enlèvement**, *il y a une trappe dans le salon, elle conduit à la cave. Le bouddha se trouve au dernier étage de la maison jaune, tourne-le...*

Dans **Conan**, *pour passer le tableau 7, tire sur les étoiles, elles vont se transformer en diamants.*

Le malicieux Polonais

Pour Stéphane (n° 39), dans **Dun Darach** *il faut libérer l'ami du héros qui se trouve dans les géoles du château (je te conseille de suivre le rat rencontré dans la rue).*

Le but de **Night shade** *est de tuer les quatre monstres représentés au bas de l'écran avec la bible, la croix, le sablier et le marteau.*

Dans **Avalon**, *tu dois d'abord trouver « servant », petit lutin aidant à manipuler les objets. Vide les coffrets, dans l'un il y aura une clef, et dans l'autre un étrange objet composé de traits parallèles et d'une boule. Attends l'apparition du fantôme encapuchoné, et touche-le avec l'objet. Prends l'étoile et mets la sur celle de la deuxième salle (la grosse). Elle deviendra blanche à l'intérieur, et tu pourras régénérer ton énergie sur elle.*

Avec la clef, ouvre le dernier coffret fermé (celui de la salle avec le spectre). La clef qui s'y trouve ouvre la dernière porte fermée de Gatehouse level.

Pour Bilbo (également n° 39), dans **The Hobbit**, *pour sortir de chez les elfes, il suffit d'attendre ! Aller à la cave, prendre le tonneau, le vider, lancer dans la trappe et sauter.*

Quelqu'un sait-il comment invoquer Asmodée dans **Heavy on the Magik** *?*

Merci d'avance.

Anonyme

A Olivier (n° 39), dans **Little Computer People**, *tu peux demander au LCP de jouer aux cartes « play cards game with me, please ». Mais cela marche seulement si tu possèdes ce jeu en version disquette, car en version cassette, le programme est limité, il te répondra oui de la tête, mais ne pourra effectuer l'ordre demandé.*

Pour Jean-Pascal (n° 37), pour créer les tableaux de **Lode Runner**, *il faut faire CTRL R d'abord pour arrêter le jeu, puis CTRL E, ensuite essayer toutes les touches (I, L, E...) avec CTRL (même E ou R) et tu obtiendras différentes fonctions pour composer, éditer, enregistrer tes propres tableaux et même pour accéder aux tableaux supérieurs du jeu CTRL P= play « 1, 2, 3... 18 ».*

Thierry

Pour **Eureka** *sur Spectrum :*

A la préhistoire, comment prendre la pierre ronde sans se faire tuer ?

A la Rome Antique, comment entrer dans le palais de Néron, j'ai déjà les sandales, la dent, où se trouve Néron ?

Comment prendre l'anneau magique au Moyen Age ?

O'Mac Similins

Dans **Space Harrier** *sur Commodore 64 et 128 sur disquettes : vies infinies ;*
1° faire un « reset »
2° Poke 6010,234 (return)
3° Poke 6011,234 (return)
4° Poke 6012,234 (return)
5° Sys 2118 (return).

David

Dans **Ghostbusters** *pour Atari, voici quelques codes, dont un à 75 000 $!*

Nom : Caroll 40143100, 1105700, 42247500, 24660601, 2224201, 25150601, 47613501.

Dans **Chiméra** *je sais me déplacer, prendre les bocks à bière, la clé à molette, les ordinateurs, mais à quoi servent-ils ? Comment déclencher le système de destruction ?*

Dans **Bob strikes back** *: pour passer du premier au quatrième tableau, après avoir pris le pot de fleur, appuyez sur le « 1 » et « start ». Avez-vous d'autres codes ? Merci d'avance.*

Gilbert

Dans **Transylvania** *: pour Fabien (n° 39), le mode d'emploi de l'élixir (qui sert à réveiller la princesse) est décrit dans le livre de la grotte.*

Pour Fabrice (n° 39), l'échelle sert à atteindre une chambre haute, avec des vignes... que l'on peut prendre pour faire apparaître le sarcophage de la princesse. L'anneau est dans le coffre au trésor du vampire, dans les sous-sol du château.

Dans **le Crime du parking** *j'ai identifié Charles et Félix, mais je n'arrive pas à me saisir de l'enveloppe dans le meuble de Félix. Quelqu'un peut-il m'aider ? Merci.*

Stéphane

Je me suis perdu dans **Eden Blues.** *Dès que j'arrive dans les caves, je tourne en rond. Qui pourrait m'indiquer le bon chemin ?*

A quoi servent les pièces d'un franc ?

Jean-Michel

*Comment déverrouiller les portes dans la mission n° 2 de l'***Infiltrator** *? Merci.*

Emmanuel

Comment sauver une partie dans **Waydor**, *et comment construire un bateau ?*

En quoi consiste l'erreur 86 dans **V** *?*

Marc

Dans **Wyzardry** *sur CBM 64 comment impressionner le minotaure ? Que faire lorsque on a frappé la tête de mort ?*

Dans **Rebel Planet**, *comment trouver le cristal pour entrer dans l'Université ?*

Dans **Nexus**, *quels sont les codes des différents niveaux ?*

Dans **Chimera**, *comment poser la bombe ?*

Dans **Fort Apocalypse**, *que faire lorsque on a détruit le réacteur ?*

Dans **Scarab**, *que faut-il faire ?*

Dans R.M.S. **Titanic**, *comment vendre ou analyser les objets trouvés dans l'épave ?*

Vincent

Voici quelques réponses à d'angoissantes questions posées dans le numéro 40.

Pour Belisa :

Il existe dans **Bard's Tale** *une « guild » où les aventuriers peuvent progresser (moyennant finances dans le cas des magiciens). On peut la trouver sur le chemin qui mène vers « Sinister Street ». Tous les sorts ont un nom en quatre lettres, et il y en a trop pour que je puisse les citer ici. Quant aux objets de barde, ils lui servent à lancer des sorts. Mais il ne faut pas oublier d'humecter (à la bière) la gorge de celui-ci si on veut éviter qu'il ne perde sa voix.*

Pour Wandrille :

Dans **Ultima IV**, *la commande [Ctrl+S] affiche les scores dans les huit vertus. Lorsque celles-ci arrivent à 99, il faut aller méditer trois minutes dans la « shrine » correspondante. Lorsqu'elles sont toutes à 00, on est devenu un Avatar, et on a presque terminé (presque seulement). Les aventuriers n'acceptent de vous rejoindre que lorsque votre vertu dépasse un minimum (50, je crois), et que* ▶

vous n'avez pas plus de compagnons que de niveaux d'expérience. Il suffit de demander « Join ». Enfin, les sept questions du départ définissent votre vertu primordiale, laquelle détermine votre classe. Mais magicien n'est pas un départ conseillé.
Pour le Barde Errant :
Inutile d'essayer de sortir de « Skara Brae » (celle de **Bard's Tale,** pas celle d'**Ultima**), il faut pour cela changer de scénario et prendre la disquette **The Destiny Knight (Bard's Tale 2).** Le « Snow drift » et la « Sinister Street » sont impassables.
Pour The IRQ Warrior :
Précision pour **Lode Runner,** un contrôle oui, mais un [Ctrl+E]. Dans **Bard's Tale,** je ne me rappelle plus la question de la « Magic mouth », mais je crois y voir répondu. Si quelqu'un me le rappelle, j'y répondrai volontiers. Le « Silver Square » n'est que l'une des trois formes (il y a un triangle et un cercle) qui constituent la clef permettant d'affronter le méchant à la fin du scénario. En attendant, chaque forme diminue la classe d'armure de deux points (appréciable) si on l'équipe. Le « Dork Ring » et la « Blood Axe » ne m'ont servi à rien, et j'ignore totalement s'ils ont une autre propriété que leur valeur monétaire.

Gisèle

En réponse à Jacqueline (n° 40) qui « moisit depuis des mois » devant les fantômes de l'Aigle d'Or, le crucifix est très utile. Lorsque le spectre t'envoie un éclair, tu sautes en hauteur, crucifix en main, et tu verras qu'avec un peu d'entraînement, l'éclair ricoche sur la croix et se retourne vers le fantôme qui s'évanouit aussitôt.

Véronique et Nicolas

Pour Dominique (n° 40), dans **Meurtres sur l'Atlantique** pour ouvrir la valise de professeur Turning, celui-ci avait dit à J. Pelton : Pense à la fille de l'auteur de « Pèlerinage à Childe Harold ». Il s'agit de Lord Byron et de sa fille Miss Lovelace, mécène de Charles Babbage, inventeur d'une machine analytique vers 1830 et en l'honneur de laquelle on attribue le prénom à un langage de programmation de haut nivau en trois lettres !
As-tu trouvé ?
En revanche, nous avons échoué dans l'utilisation du révélateur d'encre sympathique sur feuille jaune dans l'enveloppe ultra-secrète. Quelle est la manière d'opérer et le résultat ?

Julien

Pour Jacqueline (n° 40) dans l'**Aigle d'Or** :
— Il ne faut pas prendre la bague (car elle cache les oubliettes). Tu dois te placer sur le petit losange situé à proximité de l'oubliette et lancer une corde pour arriver dans la salle de l'Aigle d'Or.
— Il faut échanger l'aigle de plomb contre l'aigle d'or. Pour gagner il faut prendre aussi le livre sacré et le diamant bleu.

Pierre Frédéric

Pour S.M.L. (n° 40) dans l'**Aigle d'Or,** ne gaspille pas les pieds-de-biche, ça coûte cher, surtout que la porte du diamant bleu s'ouvre avec la clef de fer.
Aidez-moi dans **Félonies** sur Thomson MO5 à l'époque 2 (le volcan maléfique). A quoi sert la clef ? Comment accède-t-on à l'époque 3.
Dans **La geste d'Artillac** je me dessèche dans la maison aux tonneaux remplis de terreau. S.O.S.

Patrice

Pour Georges (n° 40), dans **Rambo,** dès que tu as délivré le premier prisonnier, il te faut monter le plus possible à travers les bois, l'hélicoptère est normalement à côté de la grande clairière. Pour S.M.L. (n° 40), dans **Top Secret,** il faut donner la fleur à la vieille dame. Elle te donnera en échange une pièce avec laquelle tu pourras aller téléphoner. Un tuyau : frapper chez le copain de Hulk et lui demander pardon. Refrappez ensuite : il vous lancera un gant rose.
J'aimerais quant à moi trouver l'arme qui peut tuer Riccardo, car, avec le revolver on se fait arrêter.
Pour Laurent (n° 40) dans **Meurtre à grande vitesse,** à certains moments, on entend un bruit pas comme les autres. Il faut alors t'arrêter sur ces chiffres, puis les augmenter chacun de un, et la malette s'ouvrira.
Pour Phénix S.A. dans **Dambuster :** afin de larguer une bombe, il te faut aller au tableau 4 (appuyer sur la touche 4), puis lever les deux leviers. Ensuite vas au 2. Au bout d'un certain temps tu auras le viseur pour larguer les bombes. A l'entraînement, on te dira tes défauts.

Carlos

Pour Stéphane (n° 40) dans **The Hobbit** pour passer les « Pales bulbons eyes », il faut faire « wait » après chaque mouvement.
Dans **Hulk,** pour prendre la cire, faire à l'extérieur du dome « ware fan » puis « at mesh ».
Pour Laurent Box (n° 40) dans **Kikekankoi,** après avoir libéré la fille faire : « S, O, prends bombe insecticide, E, E, E, S, creuse mur ».
Pour Laurent (n° 40), la solution du donjon n° 5 de **Mandragore :** N, E, E, ouvrir D, E, S, prendre A, N, O, O, O, O, ouvrir A, N, tuer B et C, désactiver A, N, O, tuer A et B, N, tuer A et B, N, N, N, poser quatre, S, S, S, S, E, S, S, E, S et C (mode carte) : vous obtenez la strophe 3.
Pour les Joyeux Lurons (n° 40) dans **Meurtre à grande vitesse :** afin de déchiffrer le message il faut se servir du micro de la voiture 7, fouiller le sac vert et appuyer sur a. Après le point d'interrogation, tapez « run ». Après : code, tapez « Marignan ».
Enfin quand « texte » apparaît tapez : F?ZANHJ1C8ZMHX;ON?XSEG;§«FLPEJD1/ÉçREOISG9P? HDKPT7TG. Il faut décoder la deuxième : T;JSCHHHçVQOLUU7JM?K;JQKNC) UYCKMJKU?GC.
On obtient le coupable.
Sur **A view to a kill** le mot de passe de « The paris chase » est « CCPHJ ». Celui de « City hall escape » est « DB4CT » est celui de « Silicon valley mine » et « ILVCT ».

Cédric

Au secours, je voudrais les codes d'entrées des trois parties de **Las Vegas** sur MO 5. Merci d'avance.

Brigitte

Dans **Les Passagers du vent** pour S.M.L. (n° 40), le soleil couchant est paraît-il la fin du jeu. (Infogrames dixit !) mais pourquoi d'autres images du jeu dans les publicités et sur les boîtes du logiciel ? *
Elles font partie d'un autre programme **L'heure du serpent** dont l'histoire suit celle des **Passagers du vent.** Certains journaux ont reproduit les publicités et illustré des critiques avec des graphismes qui ne figurent pas sur la disquette ! N.D.L.R.
Pour David (n° 40) dans **Le temple de Quautli,** je cherche aussi. J'ai cependant remarqué qu'en arrivant par en haut, la statue accepte les cristaux et le fétiche (mais quelle est la bonne combinaison ?) En arrivant par le bas j'évite une boule de feu, en faisant un pas puis un saut. Je n'évite pas encore la seconde. Qui peut m'aider ?
Dans **Meurtre sur l'Atlantique,** comment réparer l'ascenseur bloqué par un magot ? Que veut dire le message en morse ? Toute autre indication concernant le début du jeu (avec le pourquoi) me ferait plaisir. Merci.

Pierre

Pour David (n° 40) dans **Le temple de Quautli,** pour sauvegarder la deuxième partie, il faut lorsque « le dieu du temps vous envoie en enfer », taper une fois la cassette rembobinée : LOADM »2.BIN », R après il faudra insérer la cassette des paramètres préenregistrés, puis la suite de la cassette du temple. Pour passer la salle des boules de feu et de la statue, il faut donner à la statue les deux diamants précédemment recueillis, puis aller sur la gauche, revenir d'une case, puis descendre d'une case et s'accroupir. Une fois que la première boule est lancée, il faut tout de suite aller à la porte de gauche en bas. Tu trouveras alors ton oncle décédé.
Je bute moi-même dans la salle de l'**Aigle d'Or** sur Thomson : j'ai beau mettre le fétiche sur la colonne, ce qui transforme l'aigle d'or en aigle vivant, je ne sais que faire lorsqu'il est sur les piquants. A quoi sert l'orchidée sacrée ?

Françoise

Au secours ! Sur C. 64.
Comment entre-t-on dans la planète invisible dans **Oméga ?** J'ai pourtant résolu toutes les énigmes et trouvé la position mais rien ne se passe.
Dans **The Hobbit,** comment se débarrasser des toiles d'araignées ? Je ne peux pas revenir.
Dans **The Pawn,** comment passer le dragon sans être immédiatement tué par Kronos.

Alain

Au secours ! Depuis deux mois nous sommes prisonniers de notre jeu infernal : **Mission très spéciale** (Free Game Blot). Nous ne pouvons aller plus loin que la porte en pointillé, et pourtant nous avons cherché désespérément une solution. On nous donne un message « Heureux qui comme Ali-Baba », ce qui ne nous avance pas.
Nous avons aussi besoin de la liste des verbes.

Yann

Pour **Billy la banlieue :** je voudrais buter le voyou et le poulaga craignos, mais ils me font ma fête avant, comment faire ? Est-ce que les conduites de gaz et d'incendie servent à quelque chose ou est-ce juste pour la décoration ? Comment sauter le ruisseau double et grimper à l'étage (à droite du départ) ?
Pour **Infiltrator :** qui peut dire à « Jimbo Baby » les touches à utiliser et leurs fonctions ? Quel est le but du « radar » et comment s'en servir ?
Pour **Sram 2 :** je cherche la recette bien que je connaisse tous les ingrédients et objets à récupérer et à échanger. Où se trouve la fève maléfique et à quoi sert la bourse ?

Christophe

Comment faire, dans **1942** pour abattre l'avion-cargo ? Peut-on atterrir quand on le veut sur le porte-avion ?

Matthieu

Dans **L'apprenti sorcier** pour Amstrad, je ne peux plus rien faire, avec avoir découvert les sorts « liquider » et « revdieu ». A l'aide !

Catherine

Au sujet du jeu **L'Héritage - Panique à Las Vegas.** Il se compose de trois parties : d'abord l'immeuble, puis l'aéroport enfin Las Vegas. Com-

ment sortir de l'immeuble ? On me dit toujours que j'ai oublié quelque chose (je règle pourtant toutes mes dettes). Je mets des pièces dans la cabine téléphonique mais ne peux décrocher le combiné ! Et pour téléphoner à qui ? La concierge est absente, à qui dois-je payer mon loyer ? Il y a un vélo, dois-je le prendre ?
Dès que j'ouvre la porte, un voiture (de police je crois) m'attends, mais je ne peux pas monter dedans ni l'éviter !
Aidez-moi à sortir enfin de cet immeuble.
Pouvez-vous, par la même occasion, m'indiquer l'astuce pour sortir de l'aéroport et aller à Las Vegas ?

Jean-François
Pour Anthony (n° 40) dans **Captain Goodnight**, le décodeur apparaît à l'écran quand tu allumes ton ordinateur, mais il ne reste affiché qu'un bref instant.
Quant à moi, je suis bloqué :
Au cinquième tableau d'**Evolution.**
Dans **Snoopy,** comment peut-on passer de tableau en tableau sans utiliser (Ctrl-N) ? A quoi servent les chiffres ?
Dans **Summer Games I** est-il possible à Pole Vault de franchir cinq mètres et demi et plus ? Dans **Gymnastics** est-il possible de faire un double saut périlleux et si oui comment ?

Eric
Dans **Crafton et Xunk** que faire une fois qu'on a les huit chiffres du code ?
Dans **Hypersports** comment faire pour passer la deuxième épreuve du tir au pigeon ?
Dans **Ikari Warriors,** est-ce vrai qu'on peut prendre un avion ? Si oui où est-il ?
Dans **La geste d'Artillac** quel est le chemin idéal quand on arrive au bâtiment de la steppe ?
Dans **Supertest Décathlon,** comment faire pour ne pas terminer en boule de neige au saut à ski sur le tremplin ?

Stéphane
En difficulté dans **Top secret** sur Amstrad cherche désespérément : l'arbalète dont il est question dans le vocabulaire ainsi que les jumelles dont on a besoin pour observer la prison. Voici une aide pour ceux qui tournent en rond : allez dans la banque, vous pouvez d'abord voler au banquier deux liasses de billets qui traînent sur le comptoir puis vous procurer auprès de Manu (demande Manu au banquier), une carte du groupe de terroristes que l'on recherche. De plus, un intéressant carnet de note se trouve derrière un carreau de la cuisine de la chambre en face de notre chambre.

Maldo
En réponse à Mathieu (n° 40) : dans **Redhawk,** j'ai la version du C 64, mais elle ne doit pas beaucoup différer de celle de l'Amstrad. Pour arrêter Techno, il faut lui lancer le « Magnet » que tu trouves à Power Station. Pour arrêter Fusor, lance-lui le « Pink Tube » que tu trouves dans le train.
Pour arrêter Rat, lance-lui le chat que tu trouves chez l'Editor. Pour arrêter Merlin, présente-toi à lui sous forme de Kevin, puis, quand il t'a hypnotisé, redeviens Redhawk. Il faut que tu photographies le « Mugger », avec un film que tu demanderas à l'editor. Pour prendre une photo, tape get « photo ». Il n'existe pas de QG des supervilains.
Dans The Old Sewer, tape « N ;U ;N ;U ». Tu aboutiras à la bombe. Il faut dire au libraire : « Editor », ou « Professor », etc. En réponse à Bernard (n° 40) : OK j'ai réussi Mindshadow et ai **Green Beret.** Donne ton adresse en P.A.

Hacker II : Que faire ? Avant que je saute par la fenêêêt... Boum !

Stéphane
Dans **Chiméra** sur Atari, après avoir trouvé la clef anglaise, la clef qui ouvre les portes, que faut-il faire ? Il paraît qu'il y a une serrure (padlock) et un boulon (Bold) où se trouvent-ils. Comment détruire les genres de sabliers ?

Bernard
Venez au secours d'un noyé dans **Meurtres sur l'Atlantique** !
Est-il normal que les deux ascenseurs Leibnitz et Boole soient bloqués ? Si oui quelle valeur de réarmement faut-il indiquer pour les débloquer ? Quel est le texte du message en morse ? Enfin comment utiliser matériellement la cartouche d'encre sympathique et sur quel papier ?

Michel
Dans **Le Passager du Temps,** comment faire pour trouver la pièce secrète. Je vois partout que c'est à ce moment là que l'aventure commence, mais je n'arrive pas à la trouver.
Que faire dans la bibliothèque ? Que faire dans la cuisine ? Comment trouver le compteur électrique et brancher l'ordinateur ?

Michel et Christophe
Dans **Batman** sur Amstrad, je n'arrive pas à utiliser le « Bat Thruster »... Aidez-moi.

Piou Piou
Et dans **V** que faire après être sorti des champs magnétiques ?

Jonas
Pour Franck (n° 40), dans **La geste d'Artillac,** pour éviter la flèche d'or, il faut avoir et utiliser le bouclier : la flèche se transforme en clef d'or utilisable par la suite.
Pour sortir de la trappe, il te faut un grappin et un cariotype élevé en force, dextérité, intelligence et volonté.
Pour Dominique (n° 40), dans **Meurtre sur l'Atlantique,** la trappe indique l'emplacement de l'escalier qui permet d'accéder aux différents ponts sans passer par les ascenseurs.

Emmanuel
Pour Phénix SA dans **Theatre Europe,** le code pour lancer une bombe atomique est Soleil Noir.
Dans **Master of the universe,** comment rentrer dans « Grayskull castle » ? Comment vaincre Merman, Beastman et Sahdow Weather ?
Dans **Dragon's Lair 2,** comment passer le troisième tableau ?
Dans **Sorcerer of the Claymorgue Castle :** peut-on prendre la serviette des douves ? Comment ?

Tovarich (de Brest)
Afin de m'éviter des achats autant excessifs que dispendieux en antidépressifs et autres neuroleptiques, quelqu'un peut-il me fournir des renseignements sur les jeux suivants, sur Apple :
Dans **L'enlèvement,** que doit-on faire après avoir fouillé la chambre en sous-sol et trouvé la voiture rue de Liège ?
Dans **Captain Goodnight** où trouver un moyen de transport une fois parachuté sur les Fears Islands ?
Dans **Floppy,** comment passer le niveau 14 appelé Unicorn de Luxe III.

Sébastien
Salut, j'ai acheté **Dragon's lair 1,** (oui j'ai bien dit acheté) et dans le tableau n° 2, c'est-à-dire dans le couloir aux crânes, j'arrive à éviter les machines, mais pas la main du squelette. Que faire ? la notice parler d'une épée, quelle épée ? Où la trouver ?

Hervé
Dans **Harry et Harry,** que faut-il faire après avoir coupé la corde et quel est le code pour sortir du pavillon ?
Dans **Trailblazer,** pour changer de circuit, faire poke 800, X avec X compris entre 190 et 210 selon votre goût.

Frédéric
Dans **Redhawk** sur CBM 64, comment arrêter le super bandit dans « Front Street » ? J'ai aussi ramassé un vase (a vase), où faut-il le mettre ? Et aussi un magnétophone (a magnet). Que faut-il faire ? Merci d'avance.

Nico
Pour **Ancien Art of War,** quand est-on au village, comment descendre avec l'échelle ?

Jean
Dans **Les passagers du vent,** les trois images superposées du paysage africain mettent-elles un terme à la fin de l'histoire ?
Dans **Zombi** comment faut-il faire pour tuer les zombis ?
Dès le clash, je me sers des boutons Z.X, mais rien ne se passe. Je suis obligé de recommencer le jeu. Faut-il aller sur une icône pour les tuer ?
Dans **Short Circuits,** j'ai bien trouvé les objets mais je n'en comprends pas toujours l'utilité ? Comment utiliser le laser, à l'intérieur et à l'extérieur en première partie ? Les deux salles impossibles à franchir ont-elle un rôle ? Peut-on cependant y pénétrer ?

Yann
Pour Vincent (n° 40), pour trouver un couteau dans **Billy la banlieue,** vas à gauche, prends un cœur, retourne vers la droite pendant plusieurs tableaux ; passe la femme, prends la carte dans le même tableau, continue par le niveau inférieur, arrivé au punk, saute sur le rebord du poteau, passe les deux rivières et saute sur le rebord du poteau de droite ; continue et descend entièrement l'escalier, passe la barrière en utilisant la carte : un couteau s'offre à toi.

Guillaume ST
J'ai de sérieux problèmes avec quelques jeux d'aventures : **Transylvania :** comment prendre la bague, à quoi sert l'élixir ?
Crimson crown : comment faire une fois dans la salle bizarre dont on ne peut sortir au début du jeu ?
Space Quest : comment ne pas servir de déjeuner au comité d'accueil sur la planète ?
Pour s'échapper du vaisseau avant qu'il n'explose, il faut la « Cartridge » et la « Keycard » (trouvée sur un cadavre). Ensuite descendre aux hangars. Utiliser la Keycard pour aller jusqu'au vaisseau. Dans la première salle du bas, appuyez sur le bouton marqué « open bay doors ». Prendre ensuite le « gadget », mettre la combinaison. Appuyez sur le bouton Airlock. Une porte s'ouvre : y aller. Appuyer de nouveau sur les boutons de la console et le vaisseau de secours apparaît. Une fois à l'intérieur, boucler la ceinture, fermer la porte. Appuyer sur « Power », « Autonav » puis regarder l'écran. Faire « Pull Throttle » et c'est parti. Ensuite, plus possible de faire quoi que ce soit sans se faire dévorer !
King Quest III : que faire dans le labo secret du magicien ?

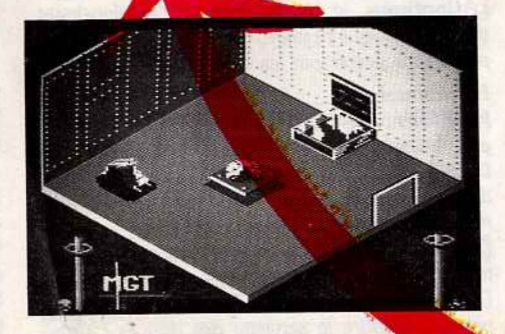
LORICIELS lance sur le marché des compatibles PC toute une gamme de produits performants, tant au niveau du jeu que des graphismes et de l'animation.

MAITRE DES MOTS — **260 FRANCS**
Type : réflexion

Améliorez votre esprit de réflexion tout autant que votre connaissance de la langue française. Un recueil de 62.000 mots est stocké sur disquette.
MAITRE DES MOTS vous engage à manipuler ce dictionnaire au travers de quatre jeux : anagrames, mots croisés, une lettre chasse l'autre et les lettres placées.
Une fonction d'aide très appréciable vous est aussi offerte : vous avez la possibilité d'interroger à tout instant la base de données, et ainsi connaître par exemple tous les mots de cinq lettres commençant par bri.
Pour les férus des lettres, MAITRE DES MOTS propose le Marathon,l'enchainement des 4 jeux sous forme d'un concours où peuvent participer jusqu'à 10 concurrents.

M.G.T — **220 FRANCS**
Type : aventure/arcade

Bien calé dans votre siège, vous vous apprêtez à prendre les commandes d'M.G.T, le Magnétic Tank, prototype d'une nouvelle lignée de grands vaisseaux.
Sa maniabilité vous permet toutes les audaces, et d'audace, vous en aurez besoin, pour affronter et déjouer les pièges de la Mégabase.
Découvrez le cerveau de la Mégabase, et anéantissez le..., mais avant cela, vous aurez a visiter pas moins de 60 pièces, où vous découvrirez peut être quelques indices qui vous conduiront au but de votre mission.
Graphismes et animation superbes, et une idée originale remarquable.
Existe aussi pour Amstrad CPC, Thomson et Atari ST.



TERA — **220 FRANCS**
Type : aventure/rôle

Ce jeu se déroule dans un monde parrallèle, perdu dans l'espace et le temps.
2000 combinaisons d'images vous sont proposés, ainsi qu'un générateur de scénarii.
L'ordinateur tient lieu de Maître de Jeu et gère les 10 personnages accompagnateurs.
Après avoir défini votre personnage, vous allez devoir choisir vos compagnons de route.
Magicien, mage, cyborg, sorcier, gladiateur, pilote, autant de compétences qu'il vous faudra utiliser pour arriver à l'aboutissement de votre mission : rétablir l'harmonie sur Amarande, et qui sait, vous enrichir ...
Une aventure envoutante.

Nouveautés Amstrad CPC

K.Y.A — **140 FRANCS K7**
198 FRANCS Disk
Type : arcade

Dans la cité des VB Masters, un monde grouillant de pièges mortels et d'adversaires de tout accabit vous attend.
Vous évoluez dans des caves dont les murs possédent des caractéristiques très diverses.
Les uns, aprés simple contact, ont pour conséquence de vous décharger de vos munitions, tandis que d'autres au contraire vous rechargent, ou encore vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer ...
Un générateur de tableaux vous offre la possibilité de construire vous même des caves à vos mesures, des caves diaboliques où vous aurez mis en oeuvre toute votre ingéniosité pour piéger vos adversaires, ou vous servir d'eux...
Un jeu d'arcade dont vous ne pourrez plus vous passer.

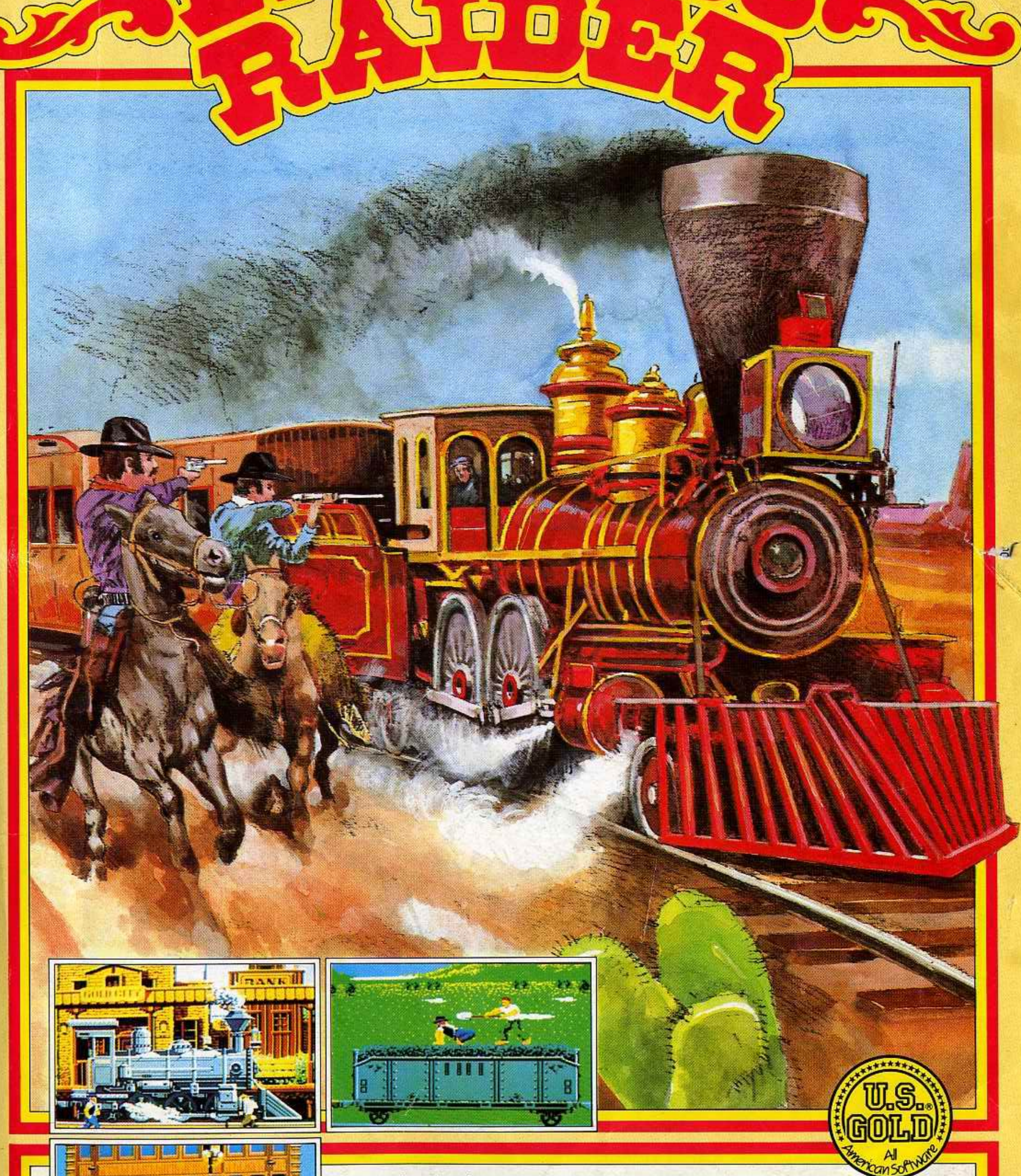
ZOX 2099 — **140 FRANCS K7**
198 FRANCS Disk
Type : arcade

ZOX l'infâme a encore frappé ; quatre de vos compatriotes ont été capturés. Cette fois, c'en est trop !
Aprés un entrainement intensif, vous embarquez à bord de votre vaisseau spatial.
Destination : la planète Hullm forteresse de labyrinthes farouchement gardée, où se trouvent vos 4 amis.
Objectif : les délivrer.
Astuce et persévérance vous aideront dans votre tumultueux périple.
Regardez partout ; en actionnant un levier présent sur un mur, peut être ce dernier s'ouvrira t-il, ou une herse s'abattera t-elle sur vous ....
Aventure arcade 3D, frissons garantis.

LA NOUVEAUTE A SENSATION DE DATA EAST...

DATA EAST

DATA EAST



Comme dans les vieux westerns classiques, vous serez au plus fort de l'action dès le début. Hold-ups, vols, bagarres sur les toits, Express Raider inclue toutes les péripéties des bons westerns.

Disponible sur:

Commodore 64	Cassette/Disque
Amstrad	Cassette/Disque
Spectrum	Cassette

U.S. GOLD-ETRE CHEZ SOI ET REGARDER LE JEU D'ARCADE A SUSPENS!

U.S. GOLD (FRANCE) S.A.R.L. ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 71 44.